

Nº 10 - P.V.P. 600 Ptas.

EbModeller

Photoline

CAB 2.5

MagiC

MIDI

Noticias - Internet - Consejos - Domínio Público - Shareware



EDITORIAL

Parecía que nunca iva a llegar, pero aquí teneis un nuevo número de atari Fan, con algunos cambios tanto en el aspecto exterio como en el interior.

Pese a los avances en las comunicaciones, sobre todo en lo a Internet se refiere y a algunos malintencionados y envidiosos que dicen ser distribuidores de Atari (allí por el sur) la revista impresa sigue adelante y en parte se debe al interes y empeño que han puesto los socios del club, a los que damos gracias desde aquí pues esta revista esta sufragada en parte con las cuotas que estos pagan. Precisamente estos socios son los que mejor informados están, pues ellos reciben mensualmente un disco con información y artículos con las últimas novedades tanto de software como de harware. Sin embargo son éstos los que más han insistido, incluso ofreciendose a donar dinero a fondo perdido, para que la revista viera la luz.

Como podeis comprobar hemos eliminado las páginas en color en el interior de la revista, el motivo es estrictamente económico pues debiamos rebajar costes y estas páginas eran las que más encarecian la revista.

Desde estas lineas, quiero aclarar un concepto que creia que estaba claro, pero por las llamadas de usuarios que recibo ultimamente veo que no.

Esta revista que teneis en vuestras manos, está editada por un club de usuarios y no por una empresa. Las personas responsables de su edición son miembros de este club y no reciben ningún tipo de remuneración económica por este trabajo, así que todos los beneficios que pueda reportar su venta, se revierten en el club.

En cuanto a la periodicidad de la revista, depende de varios factores. Disponibilidad económica y tiempo por parte de los redactores, para recabar información, escribir los artículos y montar la revista.

Espero volver a escribir una nueva editorial en breve.

Joan Carles Antúnez

DIRECTOR REVISTA:
Alberto Sanchez

REDACCION:
J.C. Antunez
Juan M. Rangel
Luis M. Asensio

COLABORADORES:
Ramon Esparducer
Xavier Farell
Alfonso Ortiz
David Lopez Bochs

REDACCION, ADMINISTRACION Y PUBLICIDAD
c/ Fortuny, 6 08903 L'Hospitalet Barcelona
Atari Fan Club BBS (actualmente inactiva)

DISTRIBUYE
Comercial Ateneum

Los artículos firmados expresan las opiniones de sus autores, con los cuales no necesariamente coincidimos.

Esta revista está confeccionada con equipos de autoedición Atari, a excepción de la contraportada que ha sido montada por Chip 99.
La portada ha sido realizada por Juan Miguel Rangel.

Deseo ser socio de Atari Fan Club. Para ello me comprometo a abonar los recibos que atari Fan Club presente en mi banco en periodos trimestrales.

Nombre .... Apellidos ....
Domicilio ....
Teléfono .... DNI .... Equipo ....
.... Modem Si No Areas de interes ....
....

Domiciliación Bancaria

Entidad Oficina D.C. Num. Cuenta

Envia esta ficha de asociación y domiciliación bancaria a Atari Fan Club c/ Fortuny, 5 08903 L'Hospitalet Barcelona. En breve plazo nos pondremos en contacto contigo.

Muy Sres. mios: agradeceré a ustedes que a partir del dia de la fecha y hasta nueva orden se sirvan atender con cargo a mi cuenta, los recibosque a mi nombre presente Atari Fan Club.

Atentamente

Firmado ....
en ....
a .... de .... de ....

EL DISCO DE LA REVISTA

En esta sección informamos del disco que recomendamos y reciben los socios del club, junto con la revista. Si los lectores quereis recibir este disco, enviad 10 sellos de 32,- ptas. a la dirección del club y lo recivireis en vuestro domicilio.

Atari Fan Club
c/ Fortuny ,5
08903 L'Hospitalet Barcelona

HPPENGUIN 1.7

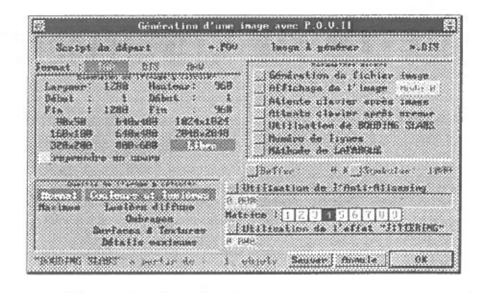
Ultima versión de este programa para crear páginas en formato HTML. En el interior de la revista podeis encontrar un completo artículo, explicando a fondo su funcionamiento.

Este programa esta creado por Matias Jaap y es shareware, como siempre recomendamos registrar el programa. Si teneis problemas para ello, el club puede tramitar esta operación.

En la carpeta doc, una vez descomprimido el programa, encontrareis un fichero de texto en castellano.

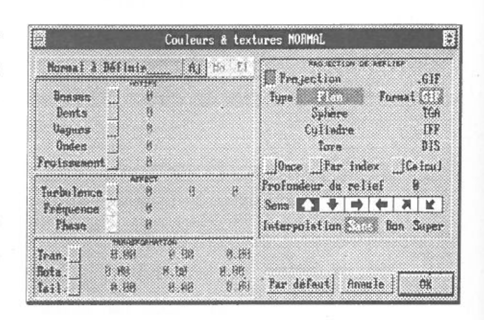
EB MODELER

He aquí una utilidad verdaderamente sorprendente para POV. Con este programa, puedes crear tus propios escenarios y objetos de una forma fácil y sencilla, con un monton de opciones y un entorno muy especial y poco común para un programa shareware, Obtener buenos resultados sollo requiere un poco de pericia y paciencia. En un artículo a doble página en el interior de sta revista, encontrras infor-

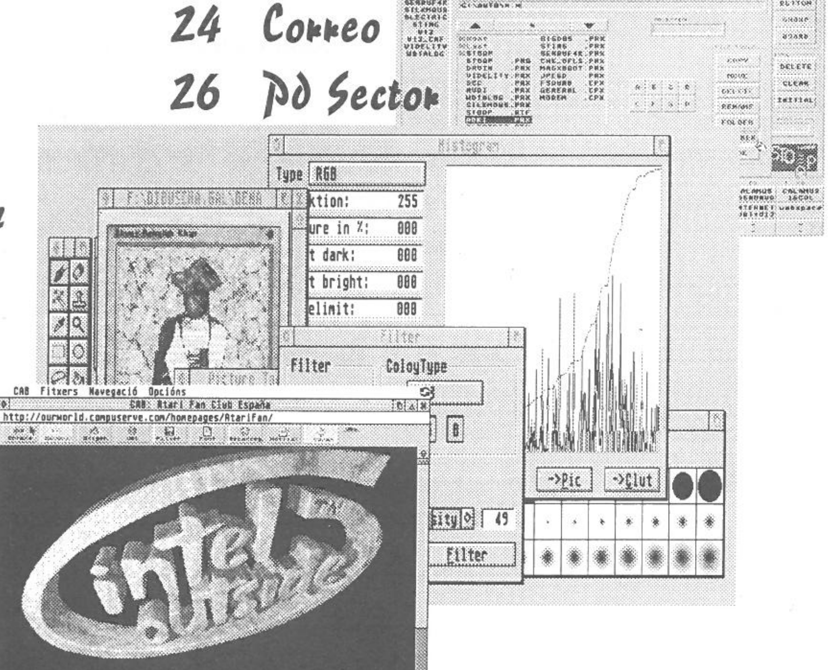


mación más detallada.

Recordad que este programa es shareware y siempre recomendamos registrarlo, esto anima a los programadores de nuestra tan querida plataforma, a seguir trabajando y mejorando esos programas a los que tanta utilidad sacamos.



CONTENIDO DE LA REVISTA





Atari Fan en Internet



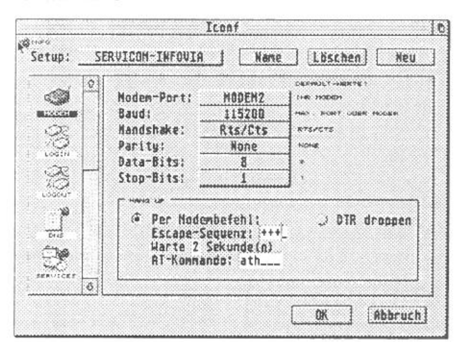
Gracias al trabajo de Josep Rodriguez. El club dispone de su propia página en Internet.

La página dispone de varias areas, de las cuales una es exclusivamente para socios (ya explicaremos como puede un socio del club acceder a ella) y el resto son de acceso libre. Estas últimas son variadas, e incluye una con accesos a otras páginas relacionadas con Atari en el mundo.

Actualmente está en obras y no se puede acceder a todas las opciones, pero en breve estará lista.

http://ourworld.compuserve.com/homepages/AtariFan

CAB 2.5



Ya tenemos aquí la nueva versión del CAB. Parece que esta gente no para y sin previo aviso, nos sorprenden con una nueva versión. El precio de ésta ronda las 10.000 ptas. y aparte de mejoras en el programa, de las cuales os podeis informar en un artículo en este número. El paquete incluye un programa para efectuar la conexion, y otro para configurar ésta.

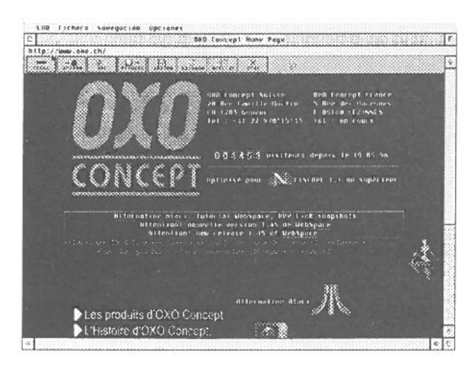
El modulo de conexión PPP, solo funciona en sistemas multitarea. MagiC, MultiTos (No recomendado), Mint, NAes etc. No funciona en Geneva.



OXO CONCEPT

La empresa francesa OXO Systems, filial de OXO Concep, anuncia la presentación de una placa clónica de Falcon. Evolution, que es el nombre con el cual la han bautizado, es una placa madre compacta cuyas dimensiones y anclajes, hacen posible montarla en una torre estandar.

Placa compacta
Fijación estandar
Circuito impreso multicapa 4
Bus de 16 a 20 Mhz.
Procesador 68030 Motorola
DSP 56002 compatible
Controlador de TT-Ram
Bus de expansión a 32 Bits



Por otra parte, anuncian la disponibilidad inmediata de su browser Wensuite II y para octubre anuncian la versión III de Wensuite y un estudio de grabación a disco, llamado Studio 1024.

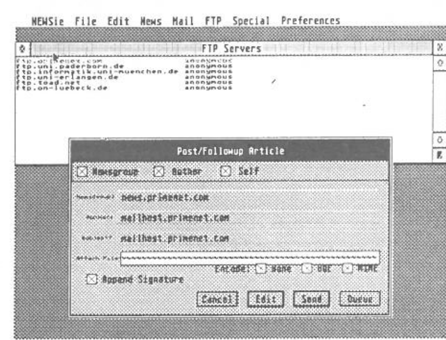
HPPENGUIN

Matias Jaap, ha seguido el ejemplo de alexander Clauss y casi al mismo tiempo que la versión 1.7 de su programa de edición de páginas WEB, nos llega la versión 2.0 demo ya quela versión completa es comercial. Hemos testeado esta última y las mejoras son notables, respecto a la versión 1.7, de la cual hablamos en un artículo en esta revista y la incluimos en el disco de la revista.

NEWSIE 82

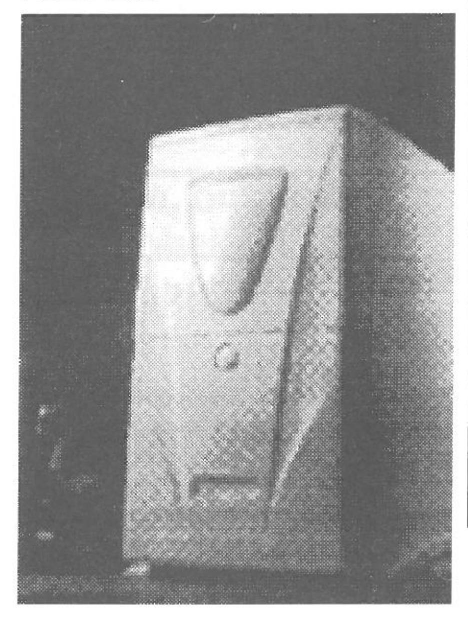
Una nueva versión de este programa externo para CAB, con el que podemos hacer FTP, NEWS, E-MAIL etc. Se ha probado y funciona perfectamente con Mint y aunque esta pensado para Slip, con el emulador Gluestick podemos hacerlo funcinar perfectamente en conexiones PPP.

Una de las mejoras más destacables es que podemos ligar un fichero a un mensaje sin ningún problema.



MILAN

Un nuevo clonico, o TOS compatible como se empieza a decir, se anuncia para su pronta salida. Se trata del Milan, esta nueva máquina llevará montado un Motorola 68040, corriendo a 66MHz, memoria del tipo EDO, ampliable hasta 512Mb, cuenta con controladora E-IDE para conectar hasta 4 dispositivos, lleva 4 slots PCI y 3 ISA. El sistema operativo que lleva es una modificación del TOS 3.06. Anuncian tarjeta SCSI y compatibilidad con Falcon. El sistema lleva tarjeta gráfica con 8 Mb de memoria y, un disco duro de 540Mb, teclado y ratón. Todo esto por un precio aproximado de unas 140.000 ptas.

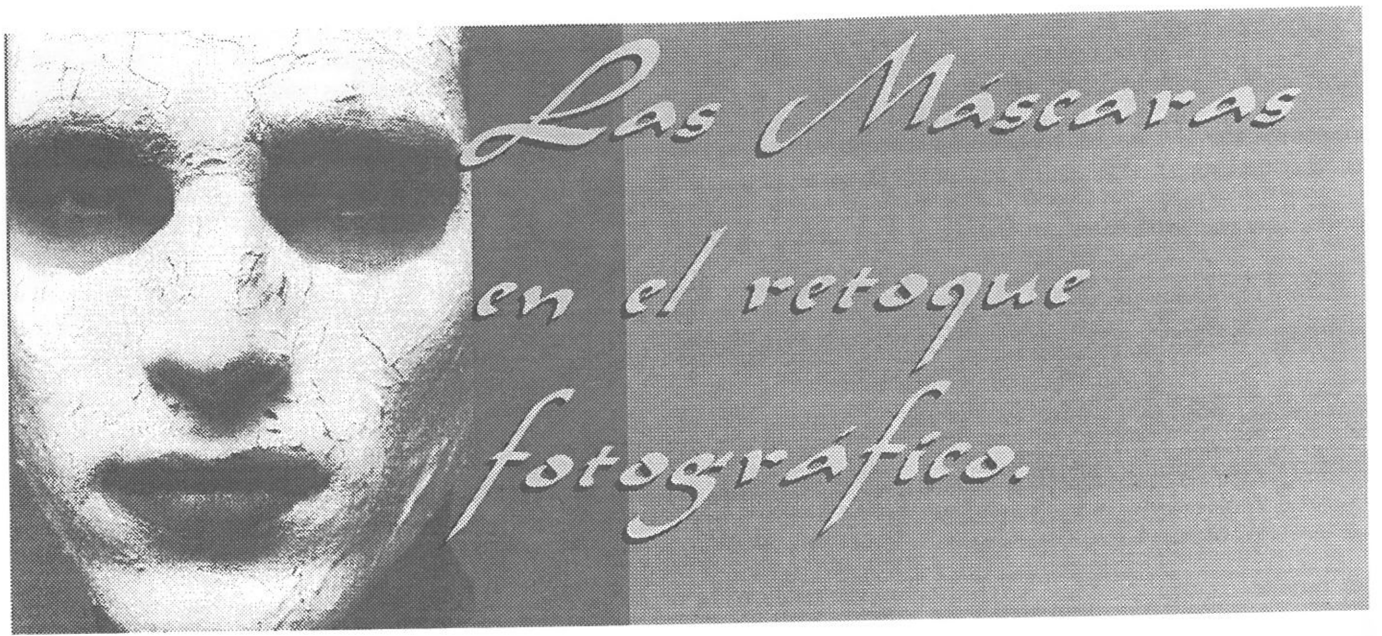


AFTERBARNER 040

El distribuidor de esta placa en inglaterra, que no es otro que Titan Designs, anuncia una bajada en el precio y la oferta por 399£ aunque cara una bajada de precio, siempre es una buena noticia.

ST LINK 97

Ya podemos encontrar en nuestro pais, el convertidor ACSI-SCSI, esta versión yasoporta los últimos modelos de disco duro SCSI. La mejor solución para usuarios de ST, con problemas de disco duro.



Dentro del basto mundo del tratamiento digital de la imagen, vamos a hacer una seleccion entre los distintas opciones que nos ofrecen uno u otro programa nos vamos a encontrar casi siempre con unos "Menus" que se podrian denominar imprescindibles dentro de los programas de retoque fotografico.

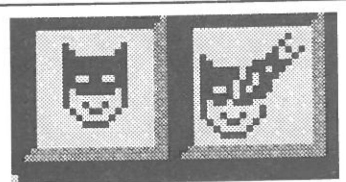
¿Y que programas de retoque fotografico podemos encontrar para nuestros queridos Atari y compatibles?

Pues los comentados en anteriores revistas de Atari Fan, el Chagall, el True Image, Das Picture, Cranach, etc. y uno del que todavia no hemos escrito nada pero que ha desbancado en nuestros discos duros a los citados anteriormente, se trata del PhotoLine 2.25, un producto de Computerinsel Gmbh, y que es revisado en esta revista.

Como ya hemos dicho los programas de retoque fotografico tienen en comun una serie de opciones que son imprescindibles para poder realizar un trabajo profesional, encontramos en todos ellos los elementos habituales de los programas de dibujo de toda la vida, lapiz, pincel, borrador, llenado, etc. y los propios del retoque fotografico, los filtros, mascaras, tampon, etc.

Hoy vamos a tratar las Mascaras del PhotoLine, en parte porque es el mas nuevo del panorama, y en otra buena parte porque se trata de un programa que esta a la altura, y a veces por encima, del Adobe Photoshop, punto de referencia obligada para los programas de tratamiento digital de la imagen a pesar de las plataformas que lo "soportan".

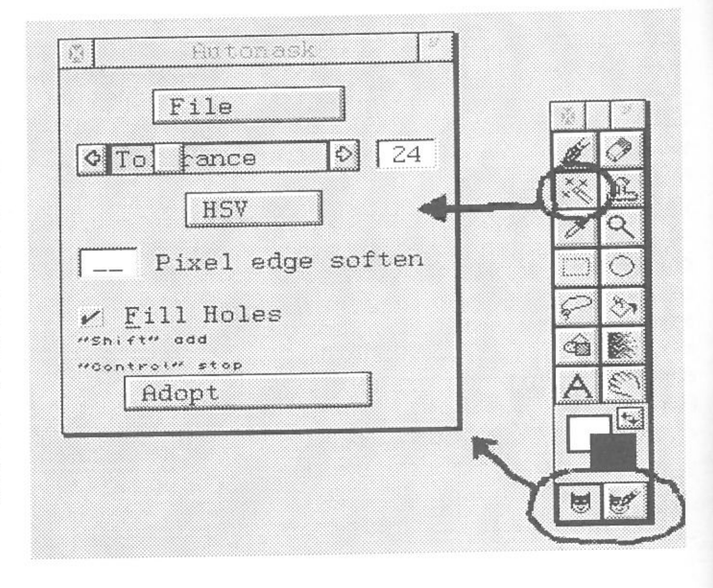
¿Pero que es una mascara? Me pregunte la primera vez que vi un programa de estos, al principio me imagine que seria algo parecido a lo que solia emplear cuando estudiaba dibujo y ilustracion, curiosamente acerte. Una mascara es, por lo general, un grafico que uno crea, ya sea de forma automatica ya sea manual, con la posibilidad de tener hasta 256 niveles de gris (en los buenos programas) con lo cual tenemos hasta 256 niveles de enmascaramiento (ideal para fundidos de dos o mas imagenes). Y que se emplea para proteger aquellas zonas de la imagen que no queremos ver afectadas por la actuacion de cualquier otra herramienta.



Estos son los Iconos que encontraremos en el Tool Box, gracias a ellos dominaremos las Máscaras.

Estos son los iconos que encontraremos dentro del Tool Box (Caja de Herramientas) del menu Tools del PhotoLine (o al pulsar Control+Shift+T) con ellos dominaremos las mascaras que vayamos creando y aplicando. Haciendo "Clic" en el boton izquierdo estamos indicando que a la ultima imagen seleccionada se le activa la mascara, si no hay ninguna mascara creada da igual, tendra una mascara nula, el segundo paso ante esta situacion sera crear una mascara ¿no?. Para ello haremos lo mismo (Clic) sobre el boton de la derecha, el cual indica que cualquier herramienta que usemos sera aplicada a la mascara de la imagen, no a la imagen en si.

Y ahora es cuando entra en juego una herramienta que nos facilitara enormemente cualquier labor que hagamos relacionada con las mascaras, "La Varita Magica" o Automask (tecla F2) nos ayuda a crear una mascara de forma automatica, dentro de la caja del Automask vemos botones, deslizadores, etc. en la parte "File" se nos ofrece la posibilidad de grabar la mascara que hayamos hecho y la de leer una ya creada, en "Tolerance" podemos indicar hasta que punto puede ser enmascarado el pixel o pixeles vecinos al que nosotros marcaremos, esto dependera del nivel de tolerancia y de lo mucho o poco que se parezcan los colores de los pixeles vecinos, debajo aparece un botón que al desplegarse nos permite elegir entre HSV (Matiz, Saturacion y Brillo) y RGB (Rojo, Verde y Azul) son dos formas distintas de tratar los colores que vemos en pantalla lo que nos dara máscaras con sutiles diferencias, despues, una cajita en la cual se puede introducir un valor numerico el cual indicara la uniformidad que tendra el borde de la mascara, cuanto más alto sea el valor mas crespado se mostrara el borde; luego viene el cajetin "Fill Holes", cuando el cajetin esta marcado, la mascara automatica tendera a tapar aquellos agujeros que encuentre en la mascara, por ejemplo, si enmascaramos la letra "O" con el "Fill Holes" activado, la mascara se nos



mostrara como un circulo negro que tapa la letra completamente, si se encontrara desactivado unicamente taparia el cuerpo de la letra y dejaria sin enmascarar el interior.

Por último el "Adopt" sirve para "Adoptar" la mascara o mascaras que tengamos o sea tanto las automaticas como las manuales, las mascaras manuales se hacen con el boton de Editar mascara activado como indicamos mas arriba y con el uso de cualquier herramienta de dibujo normal, por ejemplo el pincel, aquello que vayamos "pintando" sera la mascara que vayamos creando, por cierto no os asusteis la primera vez que hagais esto, si al pintar veis que lo haceis en color negro o en alguna especie de trama extraña, eso es la máscara, sí es totalmente opaca significa que la protección de lo que hay debajo es del cien por cien, si aparece trama es por que la proteccion es de un tanto por ciento proporcional a la densidad del tramado, aqui es donde nos encontramos con los 256 niveles de grises mostrados como esa trama negra que dejara más o menos desamparado a la imagen o parte de ella.

La opcion "Adopt" ha de ser usada despues de que nosotros hayamos hecho lo siguiente:

1) Asignar la Tolerancia deseada, el crespado del borde y el "Fill Holes"
2) Ir a la imagen con la que queremos trabajar y con la varita magica picar encima de cualquier area

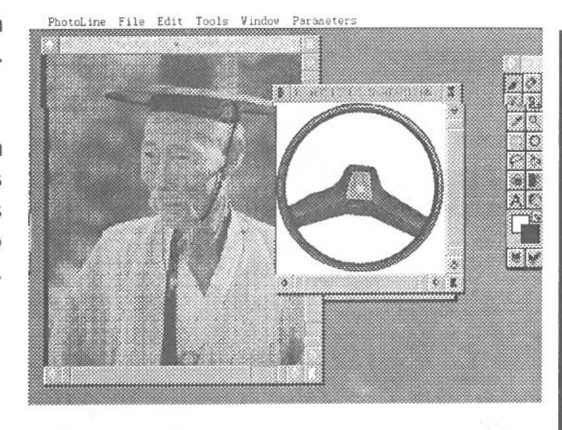
hecho esto veremos como se construye la máscara, si queremos sumar mas areas, apretaremos la tecla "Shift" (veremos como aparece el signo + junto a la varita) y sin soltarla volveremos a picar en otro sitio, y esto lo repetiremos tantas veces como creamos conveniente.

Teniendo ya delimitada la máscara podemos proceder a adoptarla, por lo general la primera opcion de "Adopt" es la adecuada ("Automask and Mask") con esto le decimos que incorpore la mascara al grafico, despues, IMPORTANTE, tenemos que volver a presionar el boton de la derecha-abajo del Tool Box y dejarlo deseleccionado para indicar que los procesos que iniciemos ya no afectaran a la mascara, sino a la parte de la imagen que no esta enmascarada, en este momento es posible que desaparezca de vuestra vista la mascara, no os preocupeis, mientras este presionado el botoncito de la izquierda la máscara permanecera activa, y aun así, sí tambien habeis deseleccionado este último la máscara permanece aunque inactiva, no se borra, a menos que en el apartado "Adopt" le indiquemos expresamente "Delete Automask and Mask", esta opción es la que recomiendo pues he comprobado que la orden "Delete Mask" a veces se cuelga y el programa se borra.

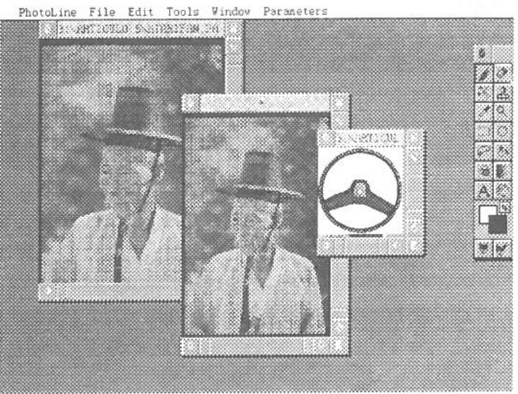
Bueno lo demas lo dejo en manos de vuestra imaginación, ya hemos visto como hacer una máscara, proteger partes de una imagen, para así manipular sin temor el resto, borrar, etc. pero bueno, el mejor aprendizaje lo da la practica. Hasta la próxima y gracias por estar ahí.

Veamos un ejemplo gráfico un poco resumido.

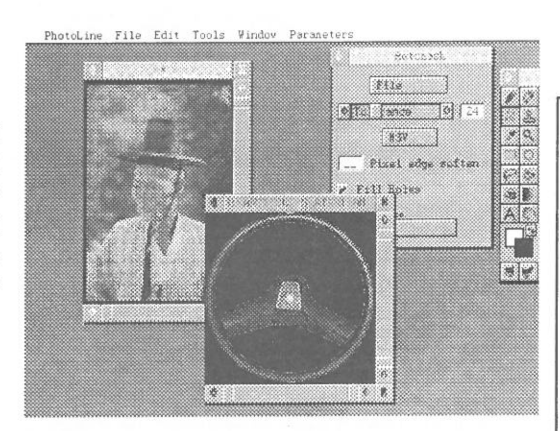
En la pantalla de la derecha tenemos dos gráficos, fotos en este caso, con los cuales vamos a hacer un pequeño fotomontaje.



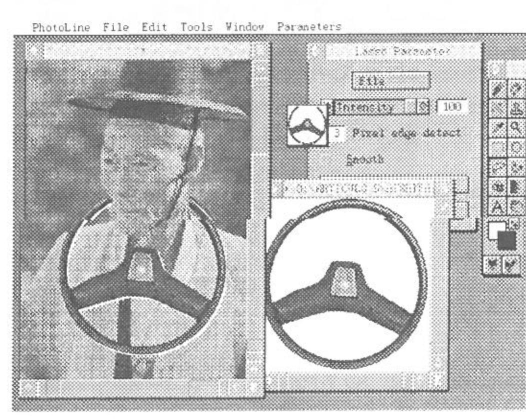
Reescalamos una de las imagenes, en este caso, para que los tamaños sean proporcionales, y no parezca un gigante con un llavero.



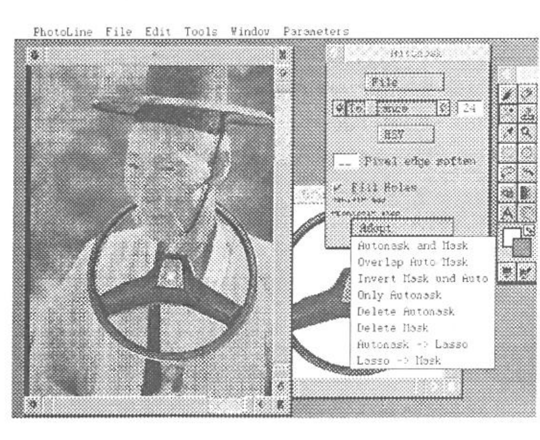
Enmascaramos el fondo del volante, ya que es el area del gráfico más uniforme y extensa, y nos sera más facil de crear la máscara con dos o tres "clics"



Despues de convertir la máscara en lazo, la cogemos y la arrastramos sobre la otra foto, despues de situarla donde nos interese, hacemos un doble clic y queda pegada allí donde la dejamos.



Por último, cuando ya tenemos pegada la foto donde nos interesa, terminamos de retocar con el pincel, por si el montaje no queda del todo bien y le damos los toques finales. En el menú "Pop-down" vemos todas las opciones de las máscaras.



MIDI TUTORIAL

OBJETIVO CUBASE segunda entrega

Mi primera grabacion con Cubase.

Hola de nuevo amigos, una vez visto el MIDI Setup vamos a realizar nuestra primera grabacion con Cubase. Considerare que ya te funcionan bien las conexiones tales como MIDI IN, MIDI OUT y MIDI THRU. Para poder hacer esta prueba necesitaras tener el DEF ARR (DEF.ALL) cargado en el Cubase. Tambien asumo que tienes un intrumento MIDI conectado (sino lo tendriamos un poco crudo!!).

La primera observacion que debes apreciar, es que al tocar el teclado, el indicador de entrada MIDI (I box) situado en la parte inferior derecha empieza a "moverse", queriendo decir que Cubase esta recibiendo datos. En el caso de que tengas la opcion MIDI Thru activada, el indicador de salida (O box) tambien se "movera", indicando que los datos recibidos por via MIDI son reenviados a la salida MIDI OUT de tu Atari.

Podras observar que en la parte izquierda de la pantalla tienes la lista de pistas (track list). En el caso del Cubase Score, podremos tener hasta un total de 16 pistas si las hacemos corresponder cada una a un canal MIDI (podremos tener muchas mas, pero habran algunas que tendran el mismo canal MIDI asociado), o en el caso de Cubase Audio para FALCON (el mio), 8 canales audio con efecto o 16 sin efecto (en el modo 16 Track, que utiliza tecnicas de compresion de datos) mas las pistas MIDI que queramos incorporar. Si situas el puntero del raton en la columna Chn podras aumentar o disminuir el canal MIDI asociado a esa pista mediante los botones del mouse (derecho=aumentar, izquierdo=disminuir).

Una vez que tengas el canal MIDI deseado, puedes hacer un doble click en la columna del instrumento/pista (Track para el nombre de la pista e instrumento para el nombre del instrumento) y ponerle un nombre (esto es muy importante a la hora de realizar los arreglos dado que siempre veras de una forma comoda los nombres de tus instrumentos). Seguidamente pulsa Return y la casilla quedara actualizada con el nuevo nombre.

En el caso de que, por ejemplo, quieras cambiar el tempo puedes hacerlo con los botones del mouse en la ventana Tempo o, tambien, pulsar en el boton click, situado al lado de la "I box", para activar el metronomo.

Pues venga, ahora puedes picar al boton RECORD o a la tecla * en tu Atari...

Una vez que ya has tocado las notas presiona el boton STOP o la barra espaciadora de tu Atari. Seguidamente te aparecera una pequena barra de color negro (seleccionada) que se denomina PARTE. Esta parte contiene las notas que tu has "picado" hace un momento, y podras hacer varias cosas con ella como, por ejemplo, copiarla (utilizando la tecla Alternate de tu Atari y arrastrando la parte a otro sitio), cortarla (mediante las tijeras), cuantizarla (correjir las notas entradas a destiempo) y algunas operaciones mas. Si haces doble click en la parte, te saldrá una ventana de edicion (Key editor, List editor, Note editor) para poder editar las notas y anadir controles MIDI. Esta ventana la puedes cerrar con el boton CLOSE que esta en la esquina superior izquierda.

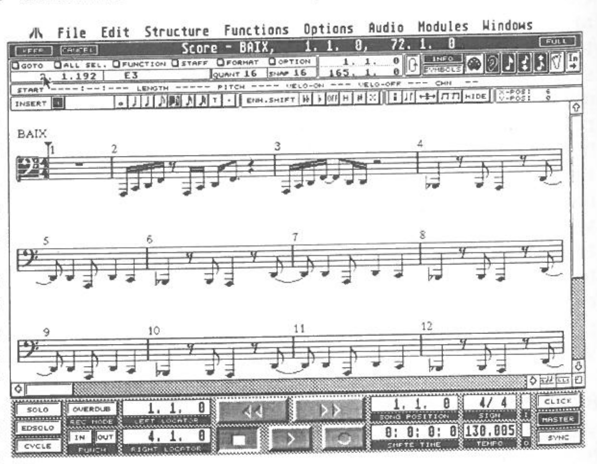
Para ir al principio de la canción, pulsa 0 en el teclado numerico y pulsando el boton PLAY o la tecla Enter escucharas lo que antes habias introducido.

A partir de aquí puedes volver a realizar el mismo proceso para otra pista e ir poco a poco realizando un arreglo. Recuerda que puedes hacer uso de los localizadores, que son dos barras etiquetadas con una L de left y una R de right para definir la longitud de la parte (esto lo veremos en otras entregas). Ahora vamos a ver que pasa si producimos un error al entrar las notas.

Si has cometido un fallo en la entrada de notas, Cubase pone a tu disposicion varias herramientas que te ayudaran a corregirlo de una forma facil y elegante. En la parte izquierda tienes dos botones que te indican el modo de grabacion: REPLACE y OVERDUB. Grabando con REPLACE activado, lo que haces es Reemplazar las notas que tenias antes con las que estas introduciendo y OVERDUB graba, pero sin borrar (añades notas). Si no estas satisfecho con los resultados, pica la tecla Undo y volveras a tener la secuencia anterior.

Bueno amigos: espero que con esto podais comenzar a realizar vuestros pinitos, en el próximo capitulo explicare las diferentes formas de cuantización que hay en Cubase y varias opciones interesantes que nos seran de gran ayuda.

Hasta otro objetivo.



Redactor David Lopez Bochs

Montaje Joan Carles Antúnez

Mi vida con  Mac

Por esas circunstancias de la vida te ves un día en la situación de tener que comprar un Mac (otro día os contaré lo puteados y dependientes que están las imprentas y fotomecánicas por utilizar el sistema impuesto entre Apple y Adobe Systems). Después de unas semanas de volverte loco entre pijotadas que sólo sirven para adornar, te haces con el manejo, te haces a la idea de lo encorsetado que te vas a sentir en todas tus largas sesiones de trabajo... y empiezas a echar de menos desesperadamente el Sistema Operativo de tu viejo y siempre fiable Atari. ¿Te suena la situación?, pues no desesperes, te voy a ofrecer tu tabla de salvación. Se llama MagicMac.

MagicMac es un Sistema Operativo multitarea compatible con el TOS de Atari. Eso significa que puedes ejecutar bajo este Sistema Operativo tus programas favoritos como si se tratara de un Atari normal y corriente. Es una adaptación para el hardware de Apple del MagiC para Atari, el cual ya se está convirtiendo de facto en el Sistema Operativo sucesor del TOS, desbancando incluso al propio MultiTOS de Atari. Sus ventajas ya son conocidas por todos: ofrece una MULTITAREA REAL (no como el Windows 3.x y el MacOS que se limitan a conmutar de un programa a otro) con priorización de tareas según su importancia, mayor velocidad (aún "a pesar" del multitarea), acceso directo a unidades de disco duro con formato PC, nombres largos en los ficheros (compatibles con el sistema de ficheros de Windows 95), y un largo etcétera. Pues bien, ese maravilloso Sistema Operativo está disponible para las máquinas de Apple, eso sí, con algunas pequeñas diferencias. Por ejemplo, el sistema de ficheros es también compatible con el del MacOS, de manera que los ficheros con nombre largo propios del Mac son también utilizables por el MagicMac. Porque además, puede acceder a las unidades de disco duro del Mac como si fueran propias, además de las unidades con formato Atari. Esto te permite, por ejemplo traspasar ficheros de cualquier tamaño de un sistema a otro, ¡con una simple pulsación del botón del ratón!. Otra diferencia es que no funciona como un Sistema Operativo propio de la máquina, sino como una aplicación del MacOS. Esto tiene la pequeña ventaja de que puedes aprovechar programas propios del Mac en tus trabajos (sí, hay que reconocerlo, hay algunos programas para Mac que valen la pena, como por ejemplo el archifamoso Photoshop) y conmutar de un Sistema Operativo a otro como si tal cosa. ¿Inconvenientes?, sí, bueno, alguno debía tener... ¿cuál era?... bueno, por ejemplo, el MacOS tarda un buen rato en arrancar (ocupa unos 4 MBytes en disco duro), así que mejor enciende tu ordenador y fúmate un cigarrillo. Eso sí, luego el MagicMac arranca en cuestión de segundos. ¿Qué más?... sí, claro, hay programas que no acaban de aceptar un Sistema Operativo distinto del TOS, pero son los menos. Cada vez más los programadores están realizando sus programas con el Magic en mente, así que el problema lo encontrarás más que nada con programas antiguos. Además MagicMac es todo un caballero y te avisa de que un programa genera errores y te permite desactivarlo... ¡sin colgarse!, incluso el sistema de sonido parece adaptarse bien al (limitado) hardware del Mac. Yo he podido comprobar personalmente el SAM (System Audio Manager) del Falcon reproduciendo sonidos digitalizados en formato Wave (WAV) y funciona perfectamente (eso sí, sin aprovechar el DSP, ¡claro!).

Alguno se estará preguntando a estas alturas: ¿qué pasa con el doble botón del ratón Atari?. ¿Qué pasa con los puertos de módem e impresora, que en Mac son diferentes?. Bueno, el problema del botón derecho se solventa emulando esa función con la combinación de una tecla más pulsación del ratón. Afortunadamente, en el Mac disponemos de las habituales teclas Shift, Control y Alternate (a ésta última ellos la llaman Opción), más una cuarta tecla que llaman Comando (la que tiene la manzanita). Esto nos permite tener disponibles los atajos de teclado más comunes sin mayores complicaciones. Por otro lado, el problema de los puertos de módem e impresora se resuelve también a nivel de emulación. En contra de lo que la mayoría cree, un Mac puede utilizar el mismo módem que un PC o un Atari... ¡basta con comprar el cable apropiado!. Y respecto a la impresora, ahí sí que andamos más coartados, ya que nos hemos de ceñir a las impresoras preparadas para Mac. De todas maneras, gracias al NVDI, podemos utilizar las más comunes, al menos hasta donde yo he averiguado, en impresión en blanco y negro. Y de momento hemos llegado hasta aquí. Seguro que dejamos todavía en el tintero numerosos interrogantes, pero los iremos despejando conforme nos lleguen consultas al respecto. ¡Hasta pronto!.

Alberto Sanchez
Madrid

GEMBench

File Test Options

Test	Time	Ratio
GEM Dialog Box:	0.430	1279%
VDI Text:	0.440	1257%
VDI Text Effects:	0.675	2191%
VDI Small Text:	0.320	1901%
VDI Graphics:	1.730	1361%
GEM Window:	1.230	131%
Integer Division:	1.010	1782%
Float Math:	0.190	405%
RAM Access:	0.310	2032%
ROM Access:	0.315	2000%
Blitting:	3.100	59%
VDI Scroll:	3.260	131%
Justified Text:	1.280	425%
VDI Enquire:	0.135	1966%
New Dialogs:	1.025	707%

Statistics
Display: 1037%
CPU: 1554%
Average: 1175%

Reference: ST
☒ Blitter
☒ FPU
◉ ST High
○ ST Medium

GEMBench

File Test Options

Test	Time	Ratio
GEM Dialog Box:	0.430	1558%
VDI Text:	0.440	1693%
VDI Text Effects:	0.675	2170%
VDI Small Text:	0.320	1937%
VDI Graphics:	1.730	965%
GEM Window:	1.230	304%
Integer Division:	1.010	308%
Float Math:	0.190	218%
RAM Access:	0.310	1038%
ROM Access:	0.315	761%
Blitting:	3.100	280%
VDI Scroll:	3.260	460%
Justified Text:	1.280	742%
VDI Enquire:	0.135	1518%
New Dialogs:	1.025	819%

Statistics
Display: 1131%
CPU: 581%
Average: 984%

Reference: Falcon
☐ Blitter
☒ FPU
○ 640*480*2
○ 640*480*16
◉ 640*480*256

Mediciones de velocidad en un antiguo Quadra 630. Izquierda:ST en ST Alta. Derecha: Falcon a 640*480 256 colores.

Infierno Informatico

Puede que el titular de este artículo parezca exagerado, pero la realidad es que el panorama informático no es precisamente muy halagüeño, y si no mira lo que te voy a contar a continuación.

Soy informático de profesión, y como es lógico, en un país como este en donde la cultura informática, para encontrarla hay que usar una lupa y una linterna, y aun así es una misión imposible, me decidí a adquirir un *PC*, más concretamente un *Pentium* 133 con chipset VX y 16 MBytes RAM, tarjeta gráfica S3 ViRGE con 2 MBytes de RAM, tarjeta SCSI NCR PCI, tarjeta de sonido SoundBlaster 16 PnP (que por cierto, no es nada del otro mundo comparado con el subsistema de sonido del **Falcon**) y un disco duro IDE de 1,2 GBytes, en definitiva, una **máquina**. Por CD-ROM le conecté el que tenía instalado para el **Falcon**, sabedor de que si quería instalar con rapidez el *Windows 95* y todas las *aplicaciones* que considerara oportunas, lo iba a necesitar. El caso es que la primera quincena de agosto presté más atención al *PC* que al **Falcon**, lo confieso, pero había dos causas: una que el disco duro SCSI que tenía conectado al **Falcon** me daba unos impresionantes problemas de corrupción de ficheros que al final me han obligado a cambiarlo; y el otro por supuesto la novedad del *PC* al que le instalaba aquellas *pequeñas* utilidades y programas que necesitaba. El hecho es que a mediados de agosto, ya conforme como había quedado configurado, me dispuse a hacer una desfragmentación del disco duro, algo que te recomiendan hacer bastante a menudo, sobre todo porque el puñetero *Windows* utiliza el espacio libre en disco tanto para la memoria virtual como para generar y borrar la ingente cantidad de ficheros temporales, y creeme, el disco duro apenas tiene un respiro; si lo que de verdad quieres es ponerlo a prueba, no tienes más instalarlo en uno. Bien, me pongo a ello, primero reviso la estructura de ficheros del disco, y como era de esperar ningún fallo, y a continuación ejecuté la utilidad de desfragmentar, y maldito el día que se me ocurrió hacerlo. El hecho es que no presentó ningun fallo cuando finalizó, y por ello seguí *trabajando* con él. La sorpresa me la llevé al día siguiente, cuando noté el que *Windows* tardaba más de lo habitual en cargar (y créeme si te digo que tarda lo suyo, te da tiempo a ir al bar de abajo a comprarte un helado y a la vuelta aún no ha terminado). De repente, me sale un mensaje que dice algo así: **Inicializando el IOS. Error de protección de escritura. Hay que reiniciar el ordenador**. No se qué demonios había pasado, reinicié el ordenador y el *Windows* arrancó en un modo que *denominan* A prueba de fallos (qué eufemismo, en realidad sólo carga un subconjunto muy reducido de la impresionante lista de drivers que necesita). El caso es que en este modo no hay forma de saber qué ha petado, y lo primero que se me ocurrió fue desinstalar los drivers de las tarjetas de vídeo y SCSI, que precisamente en aquel momento eran los únicos que tenía a mano, dado que no disponía de un CD-ROM con un *Windows*. Lo hice y reinicié. Como información te diré que cada vez que instalas un nuevo hardware, un driver o cambias la configuración de uno existente, hay que reiniciar el *Windows* para que *se entere* de los cambios producidos. El caso es que cuando el *Windows terminó* de cargar, reconoció ambas tarjetas y reinstaló los drivers correspondientes, previa orden de no reiniciar hasta que yo lo indicara, pero como si quieres arroz Catalina, vuelve a salir el maldito mensajito. Mis nervios empiezan a enervarse. Vuelvo a empezar, pero de manera más selectiva, primero pruebo con eliminar solamente el de la tarjeta SCSI y repito el proceso, pero nada. Lo vuelvo a intentar con la tarjeta de vídeo, y se produce un cambio, el *Windows* arranca, pero lo hace en 640*480 a 16 colores en vez de los 800*600 a 65.536 colores. Había detectado el problema, por alguna oscura y maquiavélica razón, cada vez que instala el driver de la tarjeta de vídeo, cascaba, y era una putada, porque es realmente muy buena por lo que vale y es capaz con 2 MBytes de memoria de alcanzar con facilidad los 1024*768 a 16 millones de colores; el caso es que me estuve peleándome dos tardes con él sin encontrar una solución, incluso llegué a probar con sacar la tarjeta SCSI, con cambiar de ranura la tarjeta de vídeo, la repasé por si había petado algún componente de la placa, pero nada. La tercera tarde vino a mi casa José Rodriguez, también muy pero que muy curtido en batallas *sangrientas* con un *PC* que le han prestado, a echarme una mano (que ya era la segunda vez, la primera fue porque no terminaba de funcionar el jodío *Acceso Telefónico a Redes*, pero esa es otra historia, la cual contaré en próximos

Archivo Edición Ver Ayuda

Windows

Command, Config, Cookies, Corel, Cursors, Entorno de red, Escritorio, Favoritos, Fonts, Help, Inf, Java, Media, Menú Inicio, MsApps, Photocd, Pif, Recent, SendTo, ShellNew, spool, Sysbckup, System, Temp, Temporary Internet Files, Historial, control.000, system.000, win.000

Dosprmpt, Luis000.acl, Msoffice.acl, Accstat.exe, Arp.exe, Calc.exe, cd32401.exe, Cdplayer.exe, Charmap.exe, Control.exe, Ctpnp.exe, Defrag.exe, Dialer.exe, Drvspace.exe, Emm386.exe, Explorer.exe, Expostrt.exe, Extract.exe, Fontview.exe, Ftp.exe, Grpconv.exe, Jview.exe, Memmaker.exe, Mplayer.exe, Nbtstat.exe, Net.exe, Netdde.exe, Netstat.exe, Notepad.exe

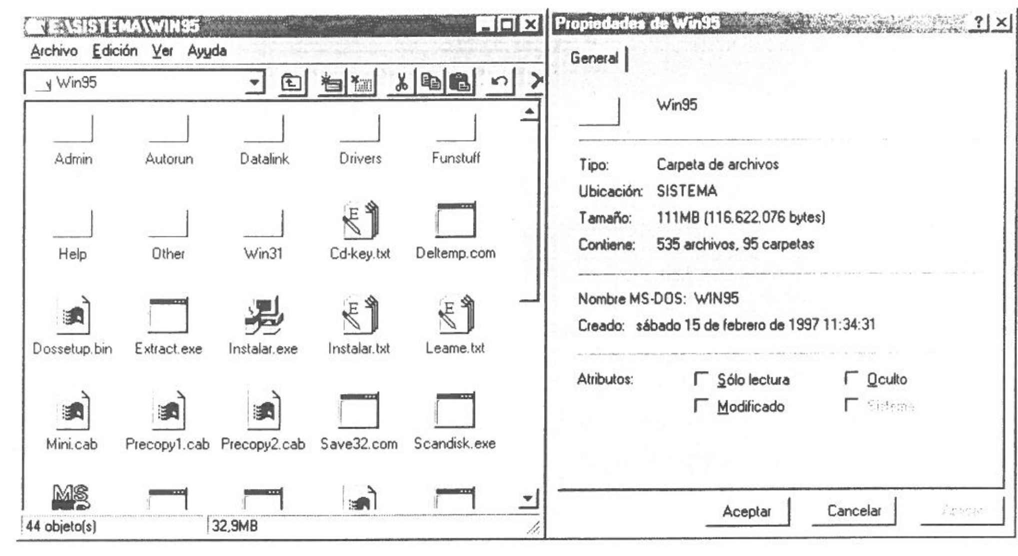
Packager.exe, Pbrush.exe, Ping.exe, Progman.exe, Regedit.exe, Route.exe, Rsrcmtr.exe, Rundll.exe, Rundll32.exe, Scandskw.exe, Setdebug.exe, Setver.exe, Sizer.exe, Smartdrv.exe, Sndrec32.exe, Sndvol32.exe, Sysmon.exe, Taskman.exe, Telnet.exe, Tracert.exe, unin040a.exe, uninst.exe, Uninst16.exe, Unwise.exe, Welcome.exe, Winfile.exe, Winhelp.exe, Winhlp32.exe, Wininit.exe

Winipcfg.exe, Winpopup.exe, Winver.exe, Write.exe, Command.com, Win.com, CColorSD, Networks, Protocol, Services, ShellIconCache, ttfCache, Memmaker.hlp, Telnet.hlp, Aspi2hlp.sys, Chkstate.sys, Cmd640x.sys, Cmd640x2.sys, Dblbuff.sys, Himem.sys, Ifshlp.sys, Logos.sys, Logow.sys, Ramdrive.sys, Msremind.wav, Dosstart.bat, tmpdelis.bat, System.bak, Wininit.bak

WinHlp32.BMK, System.cb, Ctpnp.cfg, win.COR, System.da0, User.da0, Jautoexp.dat, nsreg.dat, System.dat, User.dat, Bwcc.dll, Ctccw.dll, Ctres.dll, Ctsframe.dll, Inetmib1.dll, Kpapi32.dll, Kpcp32.dll, Kpsys32.dll, Langrc.dll, Moricons.dll, Nddeapi.dll, Nddenb.dll, Pcdlib32.dll, Tskernel.dll, Twain.dll, Twain32.dll, Winsock.dll, xobglu16.dll, xobglu32.dll

Accesori.grp, Document.grp, Escritor.grp, Herrami0.grp, Herramie.grp, Multimed.grp, Principa.grp, Programa.grp, Seccast.ico, Alien vs Pred, Aros.bmp, Bloques rojos, Bosque.bmp, Burbujas.bmp, Enredado ne, Eslabones.bn, Esterilla.bmp, Greca.bmp, Instalación.br, Nubes.bmp, Ondas.bmp, Pata de gallo, Piedra arenis, Puntadas.bm, Rayado.bmp, Ribetes azule, Tejas.bmp, Trama dorad, Triángulos.bn

250 objeto(s) 29,5MB



artículos junto con otras malas experiencias) y con la ayuda de un CD-ROM con un *Windows*, hicimos toda clase de pruebas, desde reinstalarlo encima, borramos la carpeta de *Windows* para que no conservara ninguno de los tropecientos mil ficheros *.INI*, *.DLL*, *.DRV* y **Dios** sabe qué más (en la página de la izquierda, en la parte inferior podéis ver el contenido de la carpeta **Windows**, y en la página de la derecha, también en la parte inferior el contenido de la carpeta **Sistema** que está dentro de la de **Windows**, y en la parte superior lo que ocupa totalmente la susodicha), pero nada. Al final me dejó el CD, y el viernes tomé una drástica decisión, salvar lo que pudiera, formatear el disco completamente y empezar de cero, y así lo hice. Me pasé una tarde y una mañana instalando *programas* y *aplicaciones*, y desde entonces **aparentemente** parece que funciona, pero no me fio, y más después de ver en otros *PCs* que aplicaciones que habían sido instaladas en su momento, por arte de birbiriloque han desaparecido, y se detectan porque en vez de verse el icono que corresponde con el programa aparece el genérico. Ahora, no pienso desfragmentar el disco a no ser que sea estrictamente necesario, ya he tenido bastante.

Una cosa me ha quedado bien clara, con el *PC* de los cojones he tenido en un mes más problemas que con el **Falcon** en **4 AÑOS** (así de claro), y mira que he tocado varios modelos, desde un *486DX4* con 8 MBytes de RAM y *Windows* 3.1, que es lo más cutre que te puedes tirar a la cara (que si quieres ejecutar un programa, has de estar en el *Administrador de Programas*, que si quieres hacer operaciones con los ficheros, has de ir al *Administrador de Ficheros*, vamos una auténtica mierda), hasta *Pentium* 133 con 32 MBytes de RAM con *Windows 95*, y problema que tenía problema que resolvía, y eso teniendo en cuenta que no había tocado mucho estos trastos. Debe ser que en mi caso se tenía que cumplir el refrán *En casa del herrero cuchillo de palo*, ¡pero joder!, que todo se vaya al carajo por algo que estoy harto de hacer en el **Falcon** me parece excesivo. Y no paro de ver problemas en los *PCs*, y en los *MACs* también. Si todavía tienes un **Atari** no te puedes ni imaginar la suerte que tienes de poseer un señor **ordenador**, robusto, fiable, eficaz, rápido (dentro de sus límites) y económico como los nuestros (y puedo dar fe de ello), porque hay que reconocerlo, los Tramiel han abandonado la fabricación de ordenadores por hacerlos como se tienen que hacer, con la cabeza y no con las posaderas, y si no, ¿de qué iban a vivir todas esas *empresas* que se dedican al *PC* si éste funcionara por lo menos la mitad de bien que los **Atari**?. Y si ya no lo tienes, puedes decir que lo has tenido sin miedo. Cosas como el *arrastrar y soltar* (Drag and Drop), el instalar iconos en el **Desktop** y demás, que nosotros estamos más que hartos de hacer, las *víctimas* de estos engendros lo están empezando a descubrir ahora. Si, has leído bien, ahora. Desde que me pasó esto me voy fijando en los problemas que surgen, y algunos son realmente demenciales, desde un *MS Word 6* para *Windows 95*, que no imprime por *error* de configuración de la impresora, que pruebas de imprimir en ella desde otra máquina y funciona, y al final después de probarlo todo, lo único que se te ocurre es salir y volver a entrar en el programa y, ¡oh sorpresa¡, ahora si que imprime, o el *MS Word 5.1* de *Mac*, que abres un documento, lo cierras, y cuando quieres volver a abrirlo, te suelta un mensaje diciendo que no puede porque lo *usa* otra aplicación, lo cual no es cierto, y al final has de salir del programa y volver a entrar porque sino no hay forma, en fin, lo dejo por hoy, porque sino acabaré cabreado sólo de pensarlo. En próximos artículos os contaré más experiencias desde el **Infierno Informático**. Un saludo.

Luis Manuel Asensio Royo
Barcelona

Archivo Edición Ver Ayuda

System

Color	Gdi.exe	Tapiexe.exe	Mciwave.drv	Mcscan32.vxd
Ficheros ICO	Gsw32.exe	Tapiini.exe	Midimap.drv	Mcutil.vxd
Iosubsys	Icwscrpt.exe	User.exe	Mmsound.drv	Mmdevldr.vxd
Vmm32	Internat.exe	Visx.exe	Mouse.drv	Msmouse.vxd
Vgafull.3gr	Jdbgmgr.exe	Wsasrv.exe	Msacm.drv	Mssp.vxd
Lmscript	Krnl386.exe	Drvssrvr.hlp	Msjstick.drv	Ndis.vxd
Ctadp32.acm	Lights.exe	Mcilau.hlp	Netware.drv	Ndis2sup.vxd
Ctfs32.acm	Lmscript.exe	Msacal70.hlp	Power.drv	Netbeui.vxd
Imaadp32.acm	Mkcompat.exe	Msjeterr.hlp	S3.drv	Nscl.vxd
Msadp32.acm	Mprexe.exe	Odbcinst.hlp	S3_3.drv	Nwlink.vxd
Msg711.acm	Msgsrv32.exe	rsxtool.hlp	Sb16snd.drv	Nwredir.vxd
Msgsm32.acm	Msnexch.exe	Unidrv.hlp	Sbfm.drv	Nwsp.vxd
nspac32.acm	Nwlscon.exe	WinTrust.hlp	Supervga.drv	Paralink.vxd
Nsx83p32.acm	Nwlsproc.exe	Unicode.bin	System.drv	Pci.vxd
Tssoft32.acm	Odbcad32.exe	Xlat850.bin	Vga.drv	Pppmac.vxd
Vdk32118.acm	Qfeupd.exe	Mini.cab	Winspl16.drv	S3.vxd
Wfm0006.acv	Raplayer.exe	Midimap.cfg	Winspool.drv	S3info.vxd
Wfm0007.acv	Redir32.exe	Msacal70.cnt	Afvxd.vxd	S3kernel.vxd
Wfm0011.acv	Regsvr32.exe	Msjeterr.cnt	Ct3dse.vxd	S3vdd2.vxd
Wfm0200.acv	Regwiz.exe	Canon800.drv	Eisa.vxd	Sb16.vxd
Wfm0201.acv	Rnaapp.exe	Comm.drv	Enable2.vxd	Serenum.vxd
Wfm0202.acv	Rpcss.exe	Ctpnpscn.drv	Enable4.vxd	Serial.vxd
Wfm0203.acv	rsxtool.exe	Framebuf.drv	Filesec.vxd	Spap.vxd
Addreg.exe	rsxunins.exe	Keyboard.drv	Isapnp.vxd	Splitter.vxd
Awadpr32.exe	Runonce.exe	Mciavi.drv	Javasup.vxd	Unimodem.vxd
Conagent.exe	Sigres.exe	Mcicda.drv	Logger.vxd	Vdhcp.386
Ddhelp.exe	Spool32.exe	Mcipionr.drv	Lpt.vxd	Vfd.vxd
Dialmon.exe	Sysedit.exe	Mciseq.drv	Lptenum.vxd	Vgateway.vxd
Fontreg.exe	Systray.exe	Mcivisca.drv	Mckrnl.vxd	Vip.386

638 objeto(s) 51,7MB

Lenguaje HTML (I)

A partir del presente número voy a daros un tutorial sobre lenguaje *HTML*, que se emplea principalmente para el diseño de páginas Web.

Las letras *HTML* son las siglas de las palabras inglesas *HyperText Markup Language*, que viene a decir algo así como lenguaje de marcadores para hipertexto, y son documentos de texto normales y corrientes, los cuales podéis editar con cualquier editor de texto ASCII como el *Everest* o el *QED*. Fue creado para el intercambio de información de una manera más atractiva y accesible para la red Internet, y está basado en el uso de precisamente eso, marcadores que indican una cualidad o estado de una parte o de la totalidad del documento, como por ejemplo si un bloque de texto está en **negrita** o en *itálica*, si hay una lista de elementos ésta es ordenada o no, etc. Estos marcadores se distinguen del resto del documento porque están entre los signos matemáticos menor que y mayor que, además de que los efectos de estos marcadores son comienzan desde el punto en donde están hasta lo que podríamos decir *fin de acción*, y que se reconocen porque se parecen al marcador salvo por un detalle, que justo detrás del signo matemático *menor que* se pone la barra de división. Por si no ha quedado claro, pondré un ejemplo. Si queremos que un texto esté en subrayado, al principio del mismo pondríamos algo así como <subrayado>bloque de texto</subrayado>, sencillo ¿no?. Otra característica es que algunos marcadores pueden disponer de una especie de *atributos* que sirven para modificar el estado de ciertos marcadores que por defecto vienen con unos valores predefinidos, como por ejemplo, definir el ancho, alto y demás características. Por otro lado estos marcadores pueden estar en mayúsculas o en minúsculas, todos los *browsers* o navegadores los interpretan sin problemas. Pasemos a su estructura básica.

Todo documento HTML esta delimitado por el marcador **<HTML>**, a continuación viene la cabecera del documento delimitado por **<HEAD>** y después viene el cuerpo del documento, delimitado por **<BODY>**.

En la cabecera, los marcadores que se incluyen son:

- **<BASE>**: En este marcador, a través del atributo **HREF**, se pone la dirección base a directorio del servidor donde se encuentran los documentos HTML y los gráficos. Como ejemplo fijaros en el gráfico que acompaña este artículo, y vereis que en la línea de información de la ventana aparece el texto *http://ourworld.compuserve.com/homepages/AtariFan/*, que se divide en tres partes, que son *http* que es el protocolo de conexión a Internet, *ourworld.compuserve.com* que es la dirección dentro de Internet del Proveedor de Servicios a Internet (o ISP en inglés), y */homepages/AtariFan/* el directorio dentro del mismo en donde se encuentran los documentos, y todo junto formarían la dirección base. Es muy útil para cuando haces pruebas de tus páginas en tu ordenador antes de dejarlas en el servidor, y cuando has acabado, con poner este marcador te aseguras que los enlaces a otros documentos y/o gráficos funcionen en el servidor.
- **<TITLE>**: Aquí se pone el título del documento, que está al margen del título que querais poner en el cuerpo del mismo, y aparece en la barra de movimiento de la ventana.

El cuerpo del documento como comenté antes viene delimitado por el marcador **<BODY>**, y tiene los siguientes atributos:

- **BACKGROUND**: Aquí se pone la dirección de la imágen que se empleará como fondo del documento, en formato GIF o JPG, que son dos de los pocos formatos que por ahora soportan las páginas HTML. Si dicho gráfico es más pequeño que el tamaño del documento, el navegador lo irá replicando para cubrir todo el fondo.
- **BGCOLOR**: Si en vez de un gráfico como fondo, preferís poner un color sólido, con este atributo se puede hacer. El color se define como **#RRGGBB**, en donde RR (rojo), GG (verde) y BB (azul) corresponden a dos cifras en hexadecimal , es decir, cifras compuestas por los números del 0 al 9, y las letras de la A a la F.
- **TEXT**: Sirve para definir el color del texto, con el mismo formato que en **BGCOLOR**.
- **LINK**: Lo mismo para los enlaces.
- **VLINK**: Se define el color de los enlaces visitados.
- **ALINK**: Este atributo sirve para definir el color de los enlaces que están activos.

Por si no ha quedado muy claro, pondré dos ejemplos. Si se desea que el fondo de un documento parezca granito, bastaría con poner **<BODY BACKGROUND = "granito.jpg">**. Si se quiere que el fondo sea blanco, el texto en negro y los enlaces de color azul, bastaría con poner **<BODY BGCOLOR = "#FFFFFF" TEXT = "#000000" LINK = "#0000FF">**.

Luis Manuel Asensio Royo
Barcelona

HP PENGUIN 1.7

Creado por Matias Jaap y en la modalidad de shareware, nos ha llegado la versión 1.7 de este programa para crear páginas WEB, sin necesidad de conocer el lenguaje HTML.

Con este programa, el cual incluimos en el disco de la revista, se pueden crear páginas WEB relativamente sencillas, pero imposible de realizar sin un conocimiento medio-alto de el lenguaje HTML.

La utilización de este programa es muy sencilla, el programa y siguiendo un orden establecido te va mostrando una serie de ventanas, las cuales vamos hemos de ir utilizando, al final asignamos un nombre con terminación HTM el cual podremos visualizar con cualquier Browser o navegador en cualquier plataforma, sea Atari o no.

A continuación explicaré más a fondo el funcionamiento del programa.

Al arrancar el programa, para comenzar a trabajar debemos hacer clic en Start New Project en el menú File. A continuación aparece la ventana:

"The Title"

En la primera linea, escribiremos el titulo de la página, a la derecha podemos selecionar entre izquierda, centrado y derecha, que será la posición del titulo en la página y más a la derecha el tamaño del titulo. debajo podemos escribir si lo deseamos un segundo titulo al cual le podemos asignar posición y tamaño como al anterior. Una vez hecho esto hacemos clic en Forward y pasaremos a la ventana siguiente.

"The Background"

Aquí poedemos elegir el fondo de la página y temos tres opciones, dejarlo sin cambios. Elegir un color de fondo #FFFFFF a la derecha hay una serie de colores predefinidos o podemos cambiarlo manualmente, si conocemos las tablas exadecimales de colores y elegir una imagen de fondo, si esta imagen no cubre toda la superficie la ira multipicando hasta completarla. Solo podemos elegir dos formatos de imagen GIF y JPG. Una vez hecho esto hacemos clic en Forward, y pasaremos a la siguiente ventana.

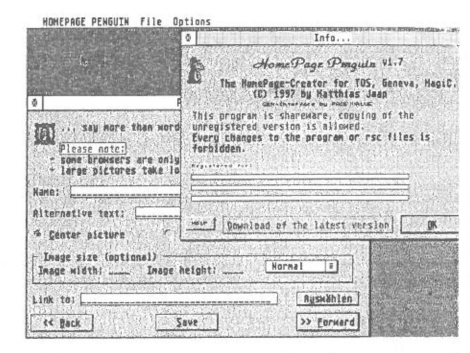
"Colours"

En esta ventana, podemos seleccionar el color de los textos que aparecerán en la página. El primero es para seleccionar el color del texto de las cabeceras y el sistema es el mismo que he explicado arriba en Background. La segunda es para elegir el color del texto. El tercero es para elegir el color del texto de lo enlaces que posteriormente creemos. El cuarto es para elegir el color del texto de los enlaces ya visitados. Y el quinto es para seleccionar el color del texto de os enlaces activados. Para que esto funcione debe estar activada la casilla de la izquierda de cada opción. Hacemos clic en Forward y pasamos a a siguiente ventana.

"Pictures"

En esta ventana podemos elegir una imagen para insertarla en nuestra página, simplemente haciendo clic en Choose seleccionamos una imagen, el nombre de la cual nos aparecerá en la linea Name. Debajo podemos definir si la queremos centrada o que el texto fluya alrededor de la imagen. En image Size podemos definir e tamaño de la imagen, por defecto aparece el tamaño normal y a la derecha podemos automáticamente reducirla a la mitad o doblar su tamaño. Debajo podemos seleccionar que a traves de esta imagen podamos enlazar con otra página. Hacemos clic en Forward y a la ventana siguiente.

"Text"



En esta ventana seleccionamos el texto que queremos cargar en nuestra página, El programa no incluye ningún editor de textos, y previamente debemos crear el texto con un editor. Podemos elegir el alineamiento del texto, colocarlo en dos columnas y fijar los caracteres por linea. En la linea inferior nos aparecerá el nombre del fichero de texto que hemos seleccionado y a la siguiente ventana.

"Links"

En esta ventana podemos seleccionar enlaces con otras páginas, para ello debemos indicar el nombre del fichero HTM y una descripción del enlace, que será el que aparecerá en la página actual, hacemos clic en Forward y vamos a la siguiente ventana.

"Contact"

En esta ventana unicamente escribiremos nuestro nombre, como autor de la página y si lo deseamos nuestra dirección electrónica si la tenemos, y vamos a la siguiente y última ventana.

"Finished"

Ésta como su nombre indica, es la última ventana, y sirve para salvar el trabajo realizado. Si queremos podemos enviar el resultado a la carpeta Clipboard y salvarlo como HPP, para posteriores modificaciones y/o como un fichero HTM si está acabado.

Supongo que con estas explicaciones, no tendreis problemas para crear vuestras páginas WEB, escribir vuestros artículos y enviarlos al club, para incluirlos en el boletin/disco que recibis los socios en casa mensualmente.

Joan Carles Antúnez

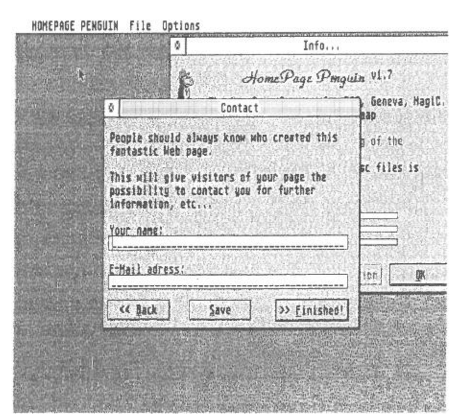


Photo Line

Version 2.25

Como veis de nuevo estamos con un programa de retoque fotografico, siguiendo nuestra linea de revisar lo mas mejor de aquellos programas que tocan temas en los que nuestra máquina tiene el campo abierto. Como es normal, cada aparición por estas páginas de un programa supone un avance, una mejora, una superación del anteriormente publicado y aunque, como es de esperar, la mejora no contempla todos los aspectos de uno o varios programas, el resultado global sí se salda con la decisión de sustituir en el uso cotidiano el programa anterior por el actualmente en el candelero.

Esta vez tenemos entre teclas y ratones el Photoline 2.25, tambien llegado de Alemania, por suerte la empresa creadora a tenido en cuenta que el uso del alemán no esta tan extendido como el ingles y ha realizado el programa en los dos idiomas, es más, en los tres diskettes que forman el paquete de software del Photoline encontramos dos versiones del mismo, una para los ordenadores que montan el procesador Motorola 68000 y otra para el Motorola 68030 con coprocesador matematico, esto quiere decir que si tenemos un ST, MegaST o Falcon sin coprocesador podemos usar la primera versión y si tenemos un TT o un Falcon con coprocesador podemos usar la segunda versión, ambas a escoger entre ingles o alemán, evidentemente aquellos que disfruten del uso del "copro" podran beneficiarse del incremento de velocidad que supone.

¿Que hay de nuevo, viejo?

En el Photoline encontraremos muchas de las opciones que yaconocemos de otros programas y que no hace falta ni comentar, pincel, goma, lupa, rellenos degradados, etc. pero lo que si es imprescindible decir es que se trata de un programa que incorpora una serie de herramientas potentisimas en lo que a filtros y manipulaciones automaticas de la imagen se refiere.

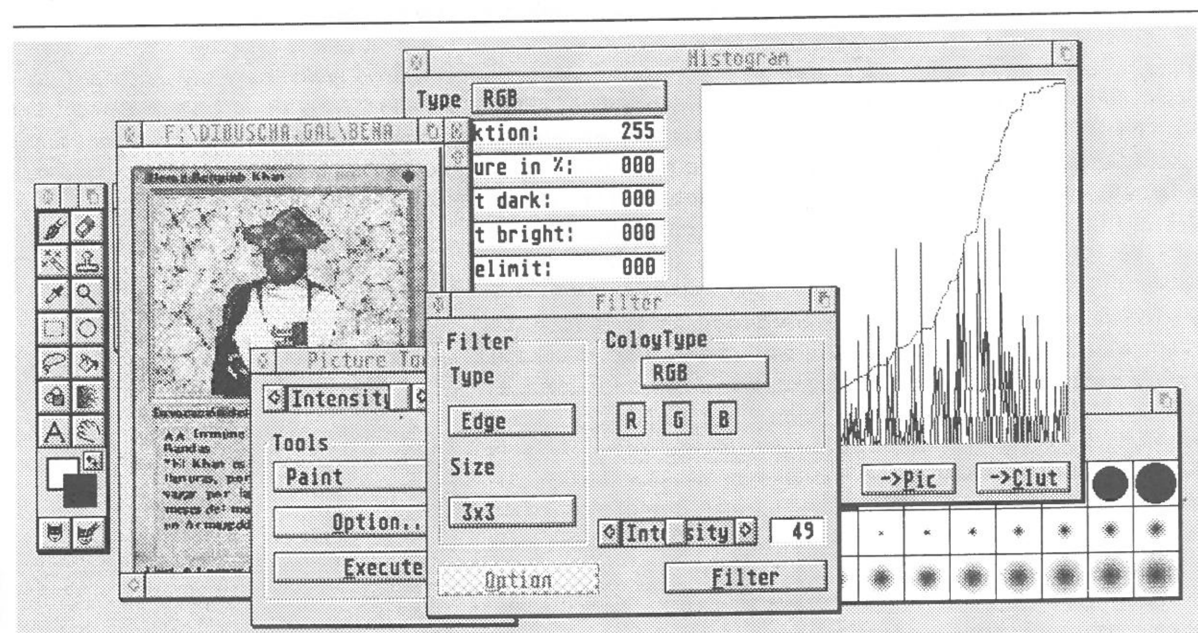
Photo Line es actualmente la herramienta más potente en lo que a retoque fotográfico se refiere para nuestro Atari

Tenemos a nuestra disposición las mascaras, automatica o no, con la ventaja sobre el True Image de que nos muestra en negro la zona enmascarada, a su vez mientras estamos en la forma "Editar mascara" a esta le podemos aplicar cualquier herramienta, filtro, etc. con lo que podemos manipular libremente la mascara que hayamos creado. Esto unido a los filtros nos ofrece una combinación de posibilidades que nos deja listos para afrontar casi cualquier desafio en el campo del retoque fotografico. En el terreno de los filtros, no se queda pequeño, a diferencia de otros programas como el Chagall, en el que disponiamos de apenas una decena de filtros, el Photoline nos ofrece 15 filtros más la opción de poder crear nosotros mismos los filtros que queramos ya sea en matriz de 3x3 ó 5x5, poderlos guardar y leer, y hablando de leer, vienen 104 filtros para poderlos incorporar no a la vez pero si en sustitución del anteriormente leido, además la opción filtros puede trabajar con distinta profundidad en la imagen.

Mas llamativo resulta aplicar con la opción de Proyectar,una imagen plana a un objeto 3D que podemos crear nosotros,y por supuesto guardar y leer aquellos objetos que vayamos haciendo y que creamos interesantes.

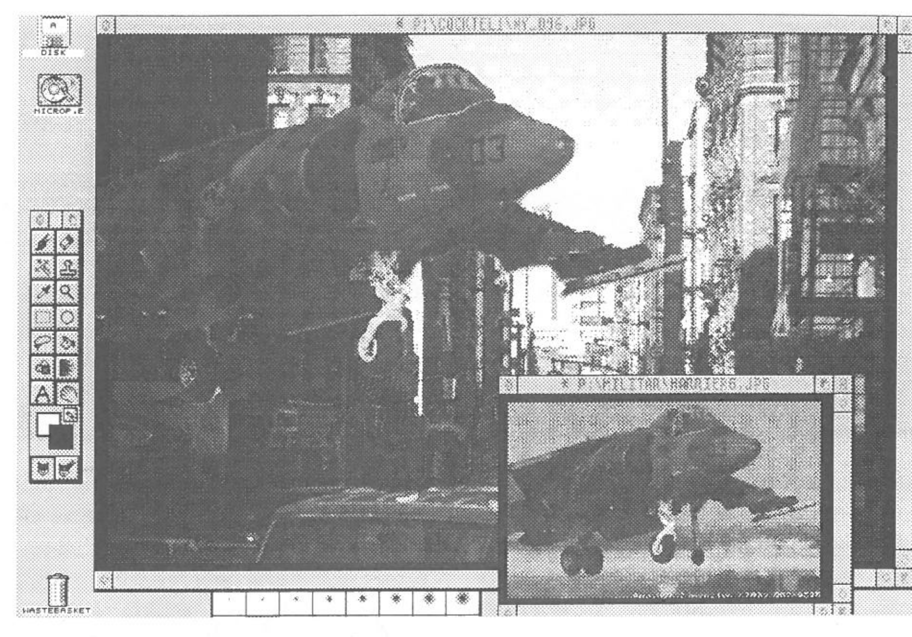
El Tampón tambien es muy interesante, y algo que se ha echado de menos en otros programas de calidad.

Funciona de la siguiente manera, con la tecla Shift pulsada picamos con el raton en cualquier parte de la imagen y



Al lado un pequeño ejemplo de como se nos puede llenar la pantalla de tantos menús o cajas de dialogo abiertos durante un trabajillo.

A la derecha, fotomontaje, enmascarando el avión para aparcarlo en una calle de New York. Abajo, ejemplo de una distorsión de imagen.



despues ya podemos tamponar ese area en otro sitio, incluso en otra ventana, se puede elegir la intensidad del tamponado e incluso leer "sellos" ya creados. por cierto que hemos detectado un pequeño error que seguramente sera subsanado en siguientes versiones, si "leemos" un "sello" para el tampon no podremos deshacernos de el y tendremos que cambiarlo por otro o salir del programa para poder tener el tampon vacio, pero hay otra forma de "Tamponar sin necesidad de salir del programa y volver a entrar, en la herramienta pincel encontramos una serie de opciones, entre ellas esta la "Copy" que funciona exactamente igual que la herramienta tampon, con lo cual el problemilla queda totalmente solucionado, aunque sea por la puerta de atras.

Dentro de la Toolbox encontramos tambien el modulo de texto, gracias al cual podremos insertar texto como imagen en nuestros dibujos o fotos, la ventaja que tenemos con este modulo en concreto es que acepta fuentes SpeedoGDOS y fuentes del Calamus con lo que la cantidad de tipos de letra distintos se multiplica.

El modulo de vectores tambien es muy interesante ya que una imagen en birmap puede contener graficos vectoriales del tipo GEM o CVG (los del Calamus). Por último, el Photoline acepta el Drag & Drop, osea coger y arrastrar, si cogemos un trozo de imagen que hallamos cortado o un color o una curva de control podemos llevarla donde mas nos convenga, aquellos que conozcais el Photoshop para Mac o PC ya sabeis de que se trata.

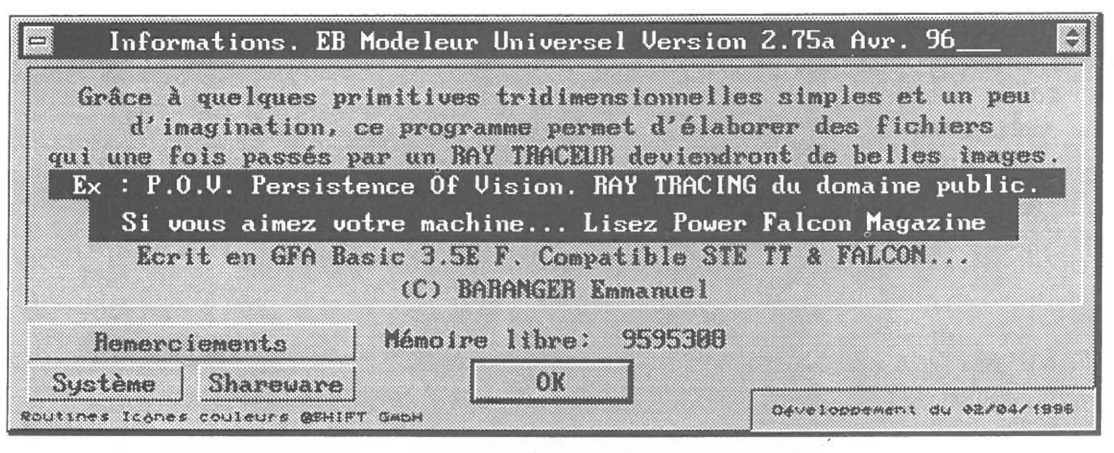
Por supuesto tambien encontramos los clasicos menus de los programas de retoque fotografico como el "Clut" en el cual retocamos el brillo y contraste de las imagenes, el histograma, reemplazo de colores, reduccion de colores,etc. En el mismo menu "Tools" tenemos tambien las opciones de invertir al negativo de la imagen, rotarla, convertir a otro formato (grises, monocromo, etc.), escalar el tamaño, distorsion y tres efectos especiales, a saber, "Blur" la cual emborrona la imagen, "Mosaik" la cual aplica un pixelado a la imagen segun le indiquemos y "Swirl" el cual dependiendo del angulo que le demos hace un tornado con la imagen. Y despues dos de las opciones mas potentes que podemos encontrar en un programa de este tipo, la separacion de colores, con la cual podemos extraer en grises el canal que queramos o una mezcla de varios, y la calibracion del monitor, lo cual nos brinda la posibilidad de aproximar al maximo los colores que muestra nuestro monitor con los colores de, por ejemplo, una carta Pantone, ¿para que?, pues para no llevarnos sorpresas desagradables al imprimir en color la foto que hallamos retocado, hay que tener en cuenta que los colores que vemos en el monitor son sustractivos o sea se forman por emision de luz roja, verde y azul, en cambio los colores que percibimos sobre un papel son aditivos, o sea por reflexion de la luz, en estos casos los colores difieren entre si aun tratandose de la misma imagen, y en esto tambien influye el nivel de brillo y contraste con que tengamos el monitor, si realmente queremos calibrar el monitor no podemos hacerlo con el boton de brillo ya que esos cambios solo afectan a la forma en que el monitor trata la señal que recibe del ordenador y no queda grabada en el fichero de la imagen, en cambio calibrando el monitor si que podemos conseguir buenos resultados mas rapidamente, por ejemplo, conseguimos una buena carta de colores Pantone, la escaneamos o le pedimos a alguien que lo haga y despues comparamos la carta con la imagen de la carta que nos de el ordenador, gracias a la calibracion del monitor podremos estar seguros que el rojo que nos muestra es en realidad rojo y no granate.

Por ultimo, a aquellos de vosotros que lo hallais probado o estais pensando en adquirirlo y a algun amigo vuestro que por desgracia tenga PC (ecs!) tambien le gusta, la empresa Computerinsel GmbH, creadora del Photoline, tambien ha hecho una version para esos engendros del Windows.

La Redaccion

Un ejemplo del resultado de aplicar una imagen a un objeto 3D.



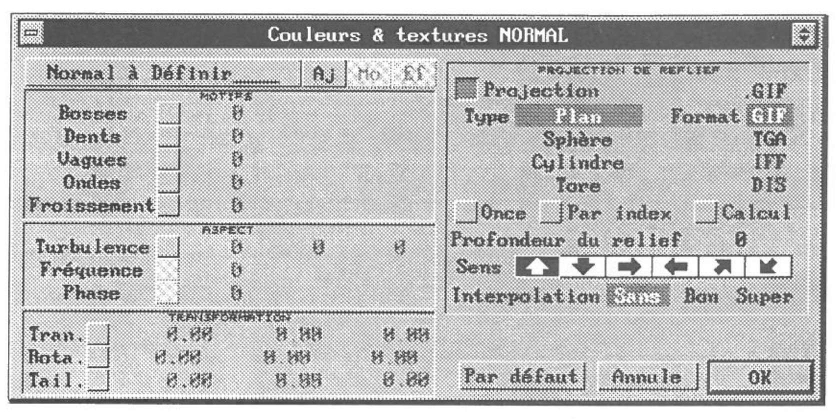


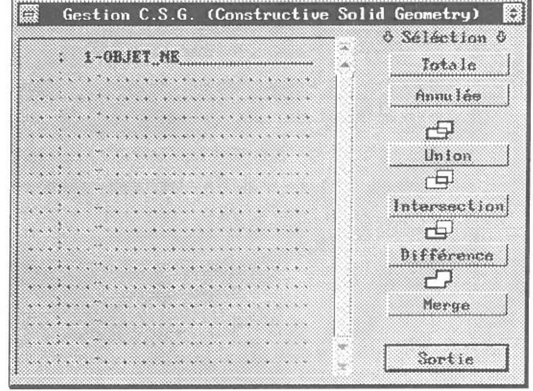


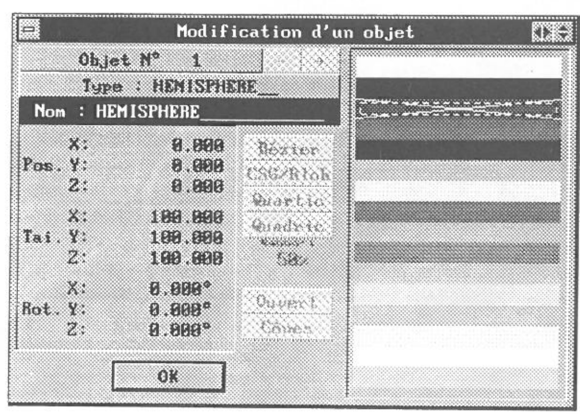
He aquí *EB Modeleur*, una utilidad *shareware* realmente sorprendente que te permitirá crear escenarios 3D con el *P.O.V.* mucho más fácilmente, por tanto ahora no tienes excusa para crear tus propios escenarios.

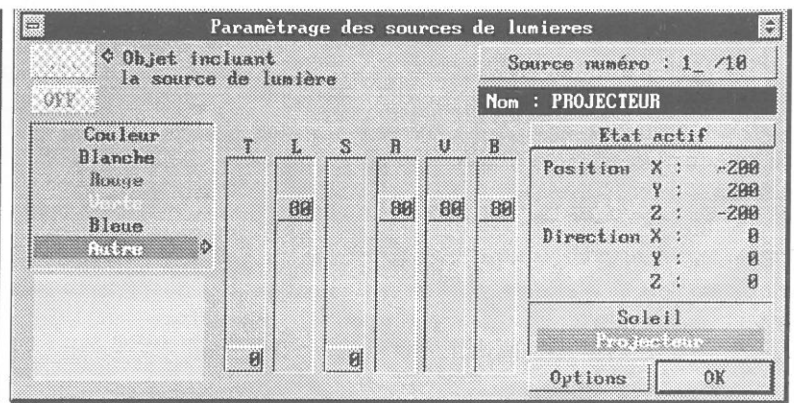
Lo primero que llama la atención es el *look* tan peculiar que tiene, y es que al parecer su autor a querido darle su toque personal al programa, creando sus propias ventanas dotadas de la función de reducirlas y dejarlas tan sólo con la barra de movimiento. Una vez que te has acostumbrado a esta nueva imagen, lo primero que aparecen son dos ventanas, la de la izquierda que contiene un menú de iconos llamada *Outils*, en donde puedes acceder más rápidamente a casi todas y cada una de las numerosas opciones disponibles en la barra de menús. La ventana de la derecha esta dedicada a la vista de el/los objeto/s que se hayan creado o importado, y en donde se puede apreciar que por defecto coloca dos fuentes de luz, una de tipo proyector y otra solar, y una cámara para ver la imagen previa de la representación. El tema de la importación de objetos esta muy pero que muy bien dotado de módulos, gracias a los cuales puedes cargar objetos creados por programas tan dispares como el *3D Studio*, *CAD 3D v2.0*, *Cloe*, *Inshape*, *NeoN*, etc.

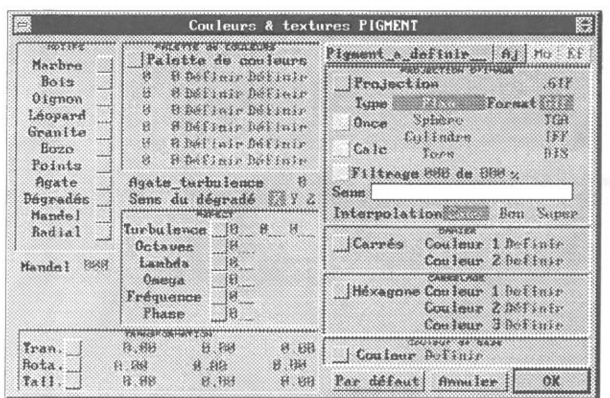
Como podreis ver en los numerosos gráficos que acompañan este artículo (y no inserté más porque no había más sitio), este programa viene con una amplísima lista de opciones para el diseño de objetos, desde una amplia lista de primitivas (segmento, prisma, esfera, pirámide, tronco de cono, etc), crear objetos por molde o rotación, insertar columnas, fractales como texturas mapeadas (en formato .FRC), realizar operaciones entre objetos (las mismas que tiene nuestro querido CAD 3D) además de su gestión, operaciones de copiar y pegar, definir la posición y el tipo de lente (objetivo, teleobjetivo, gran angular, etc) y su ángulo, una impresionante variedad de opciones para mapear texturas (tipo a escoger de una amplísima lista, pigmentación, posibilidad de que un objeto tenga múltiples texturas, etc) y su posición y



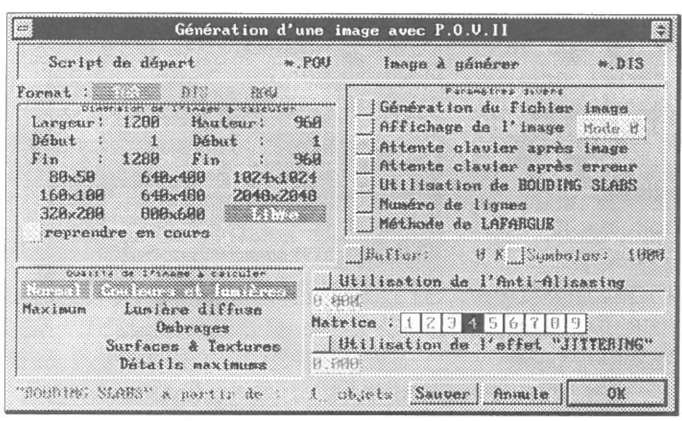


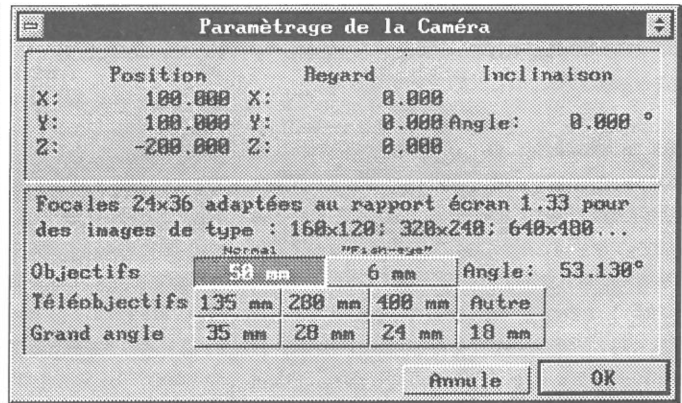






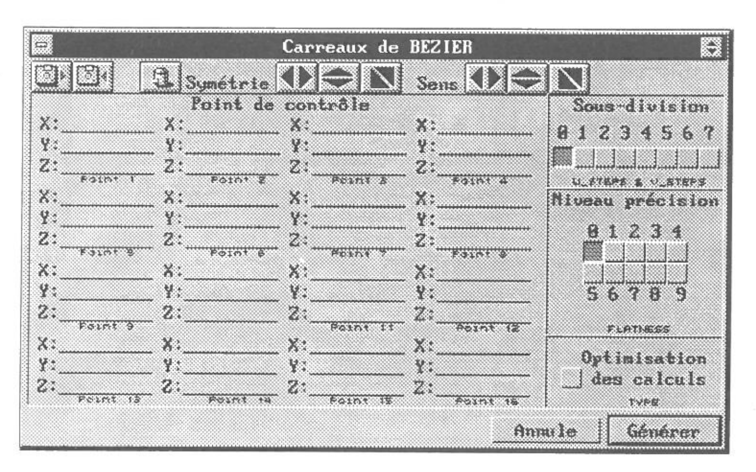
ángulo, definir las fuentes de luz tanto en número (hasta diez) como su posición y dirección además del color y si es de tipo proyector o solar. Por otro lado te permite escoger cualquiera de las seis vistas disponibles, y de tres formas distintas, como alambre, sólido monocolor o sombreado, éste último lo realiza sin asignar ni texturas y no rellena muy bien las distintas caras, tal vez para que los cálculos sean más rápidos, aunque es más que suficiente para hacerte una idea de cuál va ha ser el resultado, además existe la opción de realizar en tiempo real los desplazamientos de los objetos dentro de la ventana de vistas.





Una vez que ya tienes diseñado el objeto, puedes lanzar el P.O.V. II (o el III) para que te cree el gráfico, y para ello construye el *script* que utilizará el P.O.V., además de que puedes elegir el formato de salida del gráfico, a qué tamaño lo quieres (hay varios prefijados pero puedes hacerlo de cualquier tamaño), la calidad del cálculo, si quieres que utilice el *Anti-Aliasing*, que realice un degradado pudiendo escoger el tamaño de la matriz, etc. En definitiva, es un gran programa, una pequeña maravilla que hará las delicias de todo aquél que utilice el P.O.V., o de los que querían utilizarlo pero no se atrevían por la complejidad de crear los *script* para el mismo, dado que te ahorra mucho trabajo en ello.

En cuanto al programa en si, es *Shareware*, es decir, que el autor pide una cierta cantidad de dinero por utilizar el programa, y a cambio te da una clave de acceso para utilizar completamente el programa, o como en este caso, te envía la versión completa del mismo. Si, has leído bien, versión completa, porque una vez que te has registrado, además de todo lo que tiene, te incluye los módulos de exportación, tanto de objetos como de escenarios, además de módulos de importación de *scripts* tanto del P.O.V. como del *Cloe*. En cuanto a la cantidad que pide el autor, la cifra mínima son 150 francos franceses (que al cambio son más o menos unas 3.000 pesetas). Por otro lado, el autor ha prometido sacar un programa para crear animaciones en formato FLI/FLC de 256 colores (el formato que emplean programas PeCeros como el *AutoDesk Animator* o Atarianos como el *Apex*), además de crear módulos de importación de escenarios como los que crea el *NeoN*. Por contra he detectado algunos fallos en el tratamiento de algunas cajas de diálogo, y he descubierto que la actual versión no es compatible con el MagiC, lo cual sería una pena, porque te permitiría hacer otras cosas mientras el programa hace sus cálcuos.



EB - MODELEUR v2.75

Pros
Gran cantidad de opciones, funciona en cualquier Atari, incluido el Hades, fácil de usar.

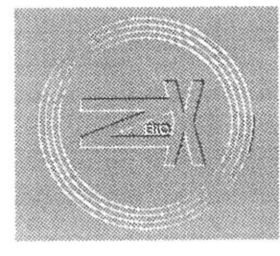


Contras
No es compatible con el S.O. MagiC, las luces y la cámara se posicionan dando coordenadas.

ZERO X

EDITOR DE SAMPLERS





Posiblemente el mejor editor de samplers (no grabador) que hay en el mercado para Atari.

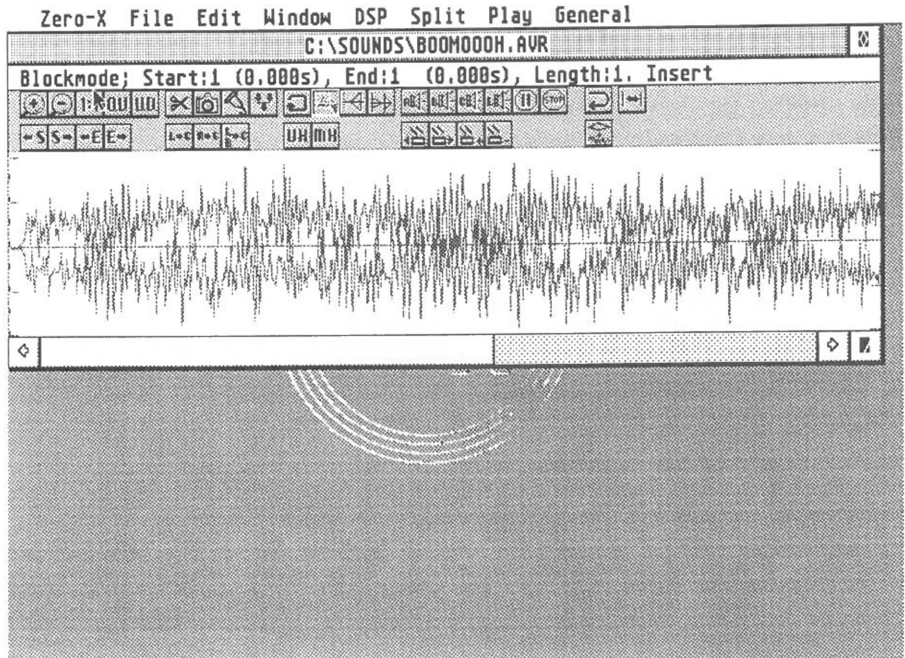
Una vez que hemos sampleado y salvado con nuestro grabador de samplers, posiblemente necesitemos un programa para manipular éste y para esto han creado ZeroX.

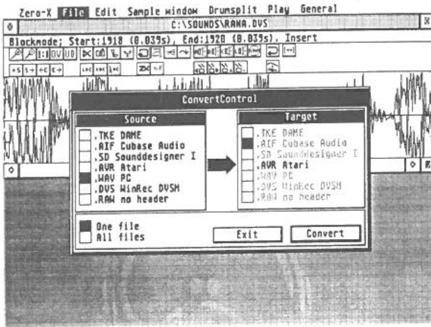
Las posibiliades de este programa a la hora de manipular y editar un sampler son muchas, a parte de otras funciones como las de enviar/recibir samplers via MIDI y SCSI (solo Falcon y TT), esto se puede hacer a traves de la ventana TransferControl. El convertidor de formatos, com varios tipos de éllos TKE, AIF, AVR etc. con la opción ConvertControl.

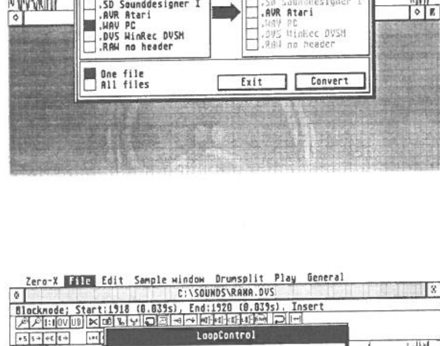
Otra opción fuera del editor de samplers, es el convertidor de ratio del sampler. Este convertidor es muy útil, imaginemos que queremos convertir un sampler en formato AVR, para poder cargarlo con Cubase AIF y nos encontramos que el ratio del sampler no coincide con ninguna de las opciones de Cubase, pues bien para esto tenemos la opción Sample Ratio concerte de ZERO X y podemos ajustarlo a nuestras necesidades.

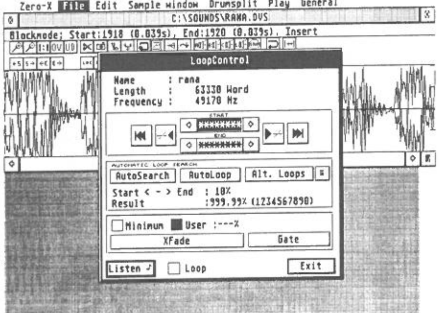
En cuanto al editor podemos encontrar desde las funciones básicas de cortar, copiar, paste etc.
La fuinción de autoloop que en otros programas es muy limitada, ZERO X ofrece un autoloop inteligente, con una función automática muy rápida, que obtiene unos reasultados óptimos.

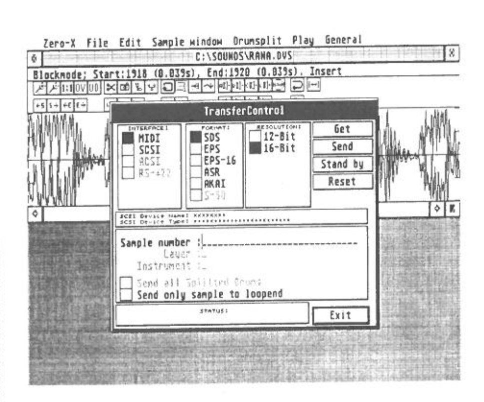
Con la función MIX, podemos crear nuevos sonidos a partir de samplers diferentes.
En fin, por lo que hemos podido comprobar al probar el programa, se trata de una herramienta casi indispensable, para los usuarios aficionados o profesionales dedicados a la música y sonido.





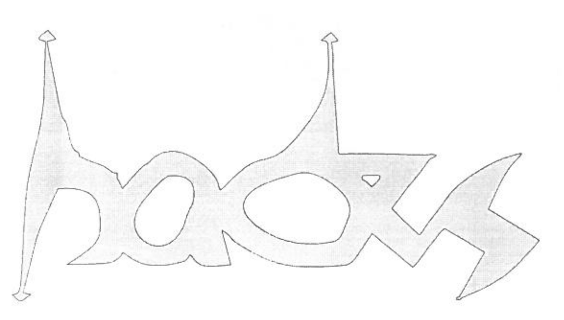


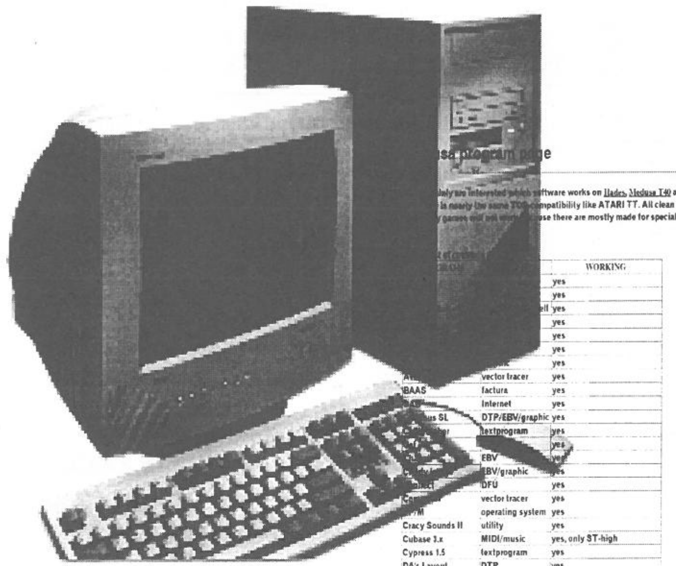




Por último solo decir que ZERO X es una creación de SoundPool y lo puedes conseguir a traves de MOBILeCTRO y su precio ronda las 35.000,- ptas.

Joan Carles Antúnez





Gott der Unterwelt

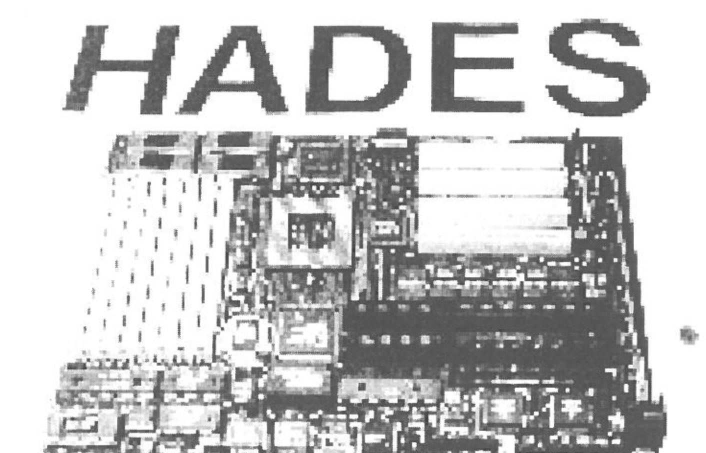
Ya está aquí! Recien salido del horno (o habría que decir recien llegado de los infiernos?) tenemos ya en nuestras tierras la nueva y superpotente máquina suiza que va a convertirse en el sueño de más de uno.

Si Medusa Computer Systems ya nos sorprendió con su primera creación, el Medusa, ahora con el Hades nos ha dejado boquiabiertos. La primera impresión es la de encontrarse frente a un ordenador muy pulido, montado en una semitorre, con un teclado estandard de PC y un ratón compatible Atari de gran calidad. Si miramos la parte posterior de la torre nos encontramos con todos los puertos que cabría esperar en un clónico del TT: ratón, joystick, impresora, monitor (VGA), teclado (PC), midi (DB9), modem 1 (DB9), modem 2 (DB25), LAN (DB9) y SCSI II.

Pero es cuando miramos a su interior cuando realmente podemos apreciar el trabajo tan bien acabado que han hecho estos fabricantes (como no!) suizos. Como podeis apreciar el la imagen inferior, la placa base recuerda las típicas de los clónicos con sus innegables ventajas de configurabilidad. En ella se alojan el procesador, el bus principal, 8 bancos de memoria RAM (simms de 72 contactos), subsistemas de sonido y comunicaciones, controladores SCSI y EIDE, un bus VME y (he aquí la novedad más llamativa) un bus PCI de 4 slots. Es en uno de estos 4 slots PCI donde se conecta la targeta gráfica, en nuestro caso la que de serie entrega el fabricante: una ET4000 PCI de 1Mb Ram, con la que podemos conseguir resoluciones de hasta 1024x768 256 colores, 800x600 65.000 colores (True color del Falcon) o 640x480 16 milones de colores (color real). Evidentemente, con más memoria la targeta nos proporcionará mayores resoluciones.

En cuanto a la RAM, hay que decir que admite muchas configuraciones, desde 4 a 1.024 Mb! con simms de 72 contactos.

A la derecha encontrareis una lista de programas ya testeados con el Hades, la compatibilidad general es muy grande, casi como un TT, pero con una velocidad mucho mayor. En un test típico del GEMbench nos encontraremos con una media del 500% respecto al TT y respecto al Falcon sería unas 10 veces más rápido. En cualquier caso, es en su utilización cuando realmente se aprecia su potencia. Y no os podeis imaginar lo que es trabajar con



...sa program page

...tely are interested which software works on Hades, Medusa T40 and Medusa T60. I have to tell ... is nearly the same TOS-compatibility like ATARI TT. All clean programmed software will ... games will not work because there are mostly made for special hardware models.

[illegible]	[illegible]	WORKING
[illegible]	[illegible]	yes
[illegible]	[illegible]	yes
[illegible]	...ell	yes
[illegible]	[illegible]	yes
[illegible]	[illegible]	yes
[illegible]	[illegible]	yes
[illegible]	[illegible]	yes
Av...	vector tracer	yes
BAAS	factura	yes
[illegible]	Internet	yes
...us SL	DTP/EBV/graphic	yes
...er	textprogram	yes
[illegible]	[illegible]	yes
[illegible]	EBV	yes
[illegible]	EBV/graphic	yes
[illegible]	DFU	yes
Co...	vector tracer	yes
...M	operating system	yes
Cracy Sounds II	utility	yes
Cubase 3.x	MIDI/music	yes, only ST-high
Cypress 1.5	textprogram	yes
DA's Layout	DTP	yes
DeskPic	Desktop picture	yes
Digitape	harddrive-sampler	yes, no DSP-sound
Diskus	diskutility	yes
DSP	software	yes
DynaCADD	CAD	yes
Ease	Desktop	yes
Edison	editor	yes
Everest	editor	yes
Fractals	graphic	yes
Freeway	database	yes
Gemini	Desktop	yes
GEM-View	graphic-converter	yes
GEMRAM	utility	yes
GFA-Assembler	language	yes
GFA-Basic	language	yes
GFA-Compiler	compiler	yes
GT-Look	scanner-software	yes, set cookies like TT
Harlekin	utility	yes
In Shape II	raytracer	yes
Interface	RCS	yes
Kadinsky	vectorgraphic	yes
Kobold	copier	yes
LHarc	packer	yes
Lazy-Shell	packer-shell	yes
Linux	system	yes
MagiC	system	in production
Maxidat	database	yes
Megapaint pro	graphicprogram	yes
Meta-DOS	CD-ROM driver	yes, but problems?
Midichord	MIDI	yes
Midnight	screensaver	yes
MiNT	system	yes, with 040 & 060!
Modul Plot	measure	yes, some moduls strike
Morpher	graphic	yes, only with FPU-Emulator
Multiterm pro	DFü	yes
MIDIMAZE	game	yes, but inverted
N.AES	system	yes
NeoN	raytracing	yes
Notar Logic	MIDI/music	yes, only ST-high
NVDI ET-4000	graphicspeeder	yes
Outline Art	vector edit/trace	yes
Overlay	graphic	yes, without NVDI ET4000
Oxyd	game	yes
Papillon	graphic	yes
Papyrus	textprogram	yes
Phoenix	database	yes
Pixart	graphic	yes
Postfix	other	yes
Phase IV Prism.	graphic	yes
Piccolo	designprogram	yes
PKS-Edit	editor	yes
Poison	virenfinder	yes
Printer	Deskjet-utility	yes
POV-Ray	Raytracer	yes, only with FPU-Emulator
Pure C	language	yes
Pure Pascal	language	yes
RSC	RSC	yes
ReproStudioPro	EBV	yes
Rufus	DFÜ	yes
Script	textprogram	yes
Scigraph	graphicprogram	yes
SCSI-Tools	harddiskdriver	yes
Selectric	fileselectorbox	yes
Star Call	DFÜ	yes
StudioPhoto	EBV	yes
Syntex	text recognizing	yes
Signum III	textprogram	yes
Sleepy Joe	utility	yes
Speedo 4&5	utility	yes
ST-Zip	packer	yes
STick	Internet	yes
SysMon	utility	yes
Technobox CAD/2	CAD	yes
TechnoboxDrafter	CAD	yes
Texdraw	CAD for TEX	yes
Tempus-Word	textprogram	yes
TMS-Paint	graphic	yes
Beta-CranachStudio	graphic	yes
Beta-Compact	graphic	yes
Beta-Vektor	graphic	yes
Topics	database	yes
TruePaint	graphic	yes
Turbo C	language	yes
Twilight	screensaver	yes, not all moduls work
Twist	database	yes
Winx	utility	yes
World Conquest	strategic game	yes
Xact Draw	vectorgraphic	yes
XBoot	utility	yes
ZOO	packer	yes

This is a list of the most common programms, if you want to know about other software, contact me. I'll try to help you.

I hope this information could help you. If you want to know more, send me an e-mail or use the address at the Medusa Computer Systems homepage.

Back to Medusa Computer Systems homepage.

Aschi's homepage

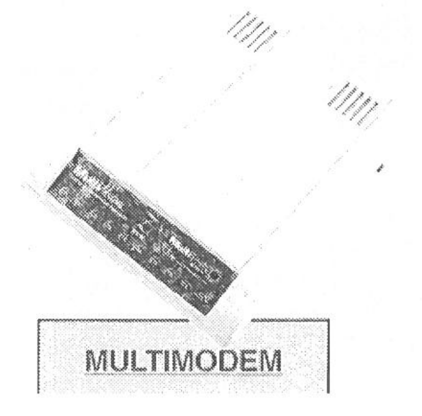
My address: [illegible]
Last update: 13.10.96
access 112 / 340



BOCAMODEM

BOCA MODEM
Tras este obsoleto aspecto de módem de finales de los ochenta, se esconde un estupendo periférico que cumple con todas las espectativas que un producto de este tipo debe superar. Es rápido y ofrece problemas a la hora de instalarlo. Los ocho led que aparecen en la parte frontal del módem, nos informaran convenientemente del estado de las comunicaciones.
Los manuales están correctamente traducidos al castellano, que unido a su excelente precio, le convierte en una de las mejores opciones que actualmente se pueden encontrar en el mercado.

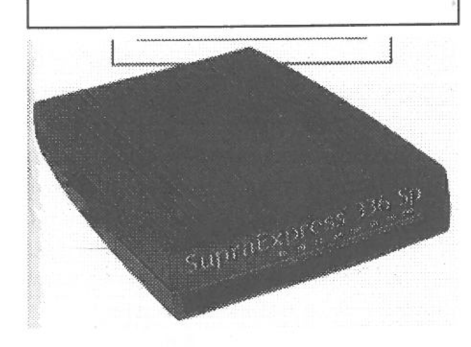
Precio (sin IVA)
23.000,- ptas.
Actualizable a 56K
No
Fabricante
Boca Research
Distribuidor
Santa Barbara
Telf. de contacto
(93) 4742909
Página Web
www. bocaresearch.com



MULTIMODEM

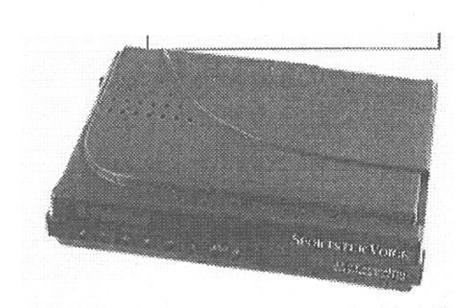
MULTIMODEM
El Multimodem de Multitech es uno de los módem más caros que aquí comentamos y, además, no ofrece todo lo que de él se podría esperar. En rendimiento se mantiene al mismo nivel que cualquiera de los módem aquí comentados, pero por ejemplo el manual está en ingles. En cambio su exquisito diseño y la garantia de cinco años que ofrece el fabricante, puede hacer atractiva su adquisición.

Precio (sin IVA)
28.360,- ptas.
Actualizable a 56K
No
Fabricante
Multitech
Distribuidor
Payma
Telf. de contacto
(91) 3142533
Página Web
www. multitech.com



SUPRA EXPRESS 36e
La estrella en cuanto a módem de 33,600 se refiere tiene un nombre. Es el Diamond y está disponible en dos modelos distintos pero prácticamente idénticos entre sí.
la promoción que la compañía ha preparado en torno a estos productos, gira alrededor de la tecnologia ASVD (Analogic Simultaneous Voice and Data) que permite tranferir voz y datos simultaneamente. Esto resulta especialmente interesante, pues puedes enviar algo y mantener una conversación a la vez con el receptor. La única diferencia entre el modelo Sp y el V+ radica en el micrófono que se entrega con este último.

Precio (sin IVA)
23.900,- ptas.
Actualizable a 56K
No
Fabricante
Diamond
Distribuidor
ABC Analog
Telf. de contacto
(91) 6342000
Página Web
www. diamondmm.com



SPORTSTER VOICE
La norteamericana US Robotics rivaliza desde hace algún tiempo con la todopoderosa Rockwell, en pro de implantar su definición de las 56K como estándar a seguir. El primer paso es presentar este Sportster Voice, sin duda el módem más moderno e innovador de cuantos aquí comentamos.
Permite la ampliación mediante software a X2, la norma para las 56K de la compañia norteamericana, lo que puede ser ciertamente interesante con vistas al futuro. A pesar de su precio, este modelo incluye suficientes alicientes como para justificar este desembolso, tanto la presentación como la documentación es excelente, el manual está en castellano y cumple todas las normas.
Como se puede comprobar y por propia experiencia (es el posee el que aquí escribe) este Sportster Voice es una opción muy a tener en cuenta ahora y, por qué no, en un futuro.

Precio (sin IVA)
29.500,- ptas.
Actualizable a 56K
Si
Fabricante
US Robotics
Distribuidor
Santa Barbara
Telf. de contacto
(91) 4742909
Página Web
www. usr.com

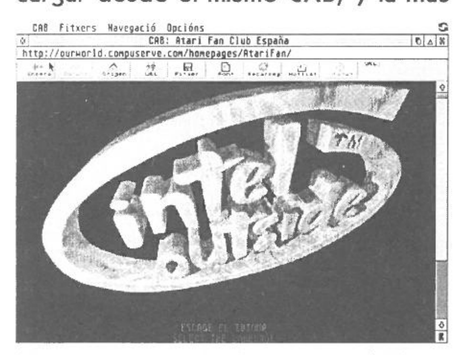
Tanto los datos técnicos como los precios orientativos que se dan en este artículo, están tomados de revistas especializadas en el tema contrastadas por el equipo de Atari Fan.
Este tipo de periféricos se puede conseguir en cualquier distribuidor de productos informáticos o incluso en tiendas o grandes superficies dedicadas a electrodomesticos.
El software que incluyen no tiene ninguna utilidad para los usuarios de Atari.



La demanda de software para conectarse a Internet, hace que las ventas de estos productos aumente, y esto anima a los programadores a revisar y mejorar continuamente sus productos.

CAB 2.5 está programado por Alexander Clauss, un tipo inquieto pues no solo es el programador de éste, sino quie también el OCR y el CD Player, son creaciones suyas.

Las principales novedades de esta versión, son el editor de caché y otros nuevos módulos que se pueden cargar desde el mismo CAB, y la más



importante, que el paquete incluye un Kit de conexión PPP.

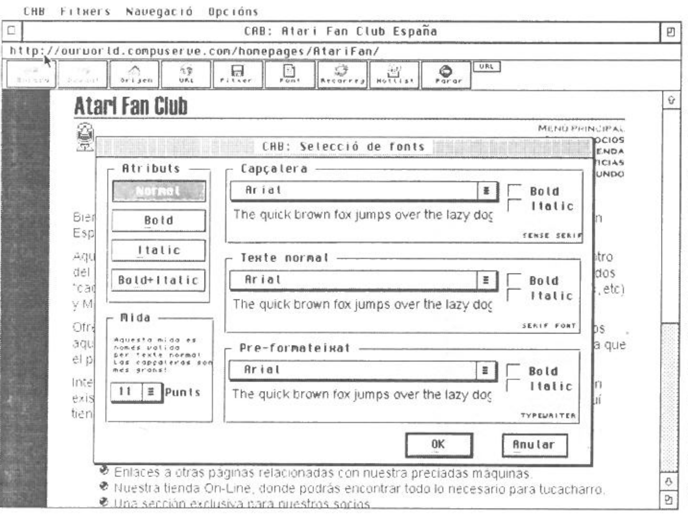
Empezaremos por el editor de caché. Cuando cargamos una página WEB, automáticamente se guarda en la caché de disco, que crea el CAB automáticamente cuando arrancamos el programa. Cuando hacemos clic en editor de caché, ser carga este programa sin salir del CAB, con este programa podemos borrar entradas individuales, salvar una dirección y enviarla a una carpeta, esta opción es muy práctica si queremos transportar una página con sus enlaces, para transportarla a otro lugar.

Otra novedad es un módulo llamado Surf, con el cual podemos hacer que el programa carge páginas automáticamente, sin tener que estar pendiente.

Otro nuevo módulo es el Steanography, muy interesante pues realiza una operacióon de seguridad, que consiste en anular los Coockies, que son mensajes ocultos que unvian algunas páginas WEB para sacar datos como dirección electrónica etc. con lo que el anonimato del navegante en la red peligra, pero con este nuevo módulo este tipo de mensajes ocultos son rechazados.

Esta versión del CAB, al igual que la anterior soporta frames y las demás especificaciones del lenguaje HTML, con lo cual, podemos cargar páginas hechas con otras plataformas, siempre que cumplan estas normas. Por el momento el CAB 2.5 no soporta Java, el último invento en cuanto a programación, al que aún no se le conocen excesivas ventajas y tiene más detractores que partidarios.

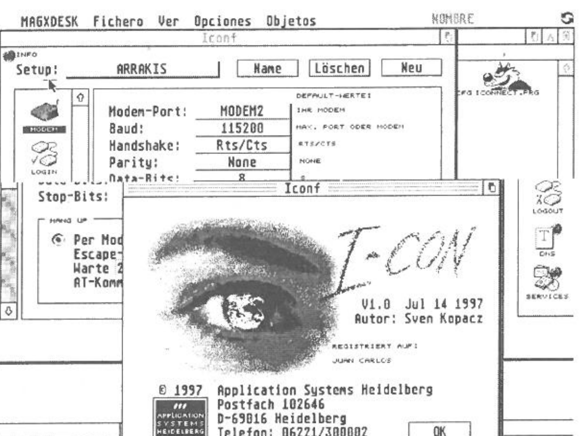
otra de las carencias (momentaneas) son los programas para FTP, MAIL, NEWS etc. aunque existe la posibilidad de tener estos servicios, usando un pequeño programa de emulación, que nos permite usar los creados para versioones anteriores del CAB.



Pero vayamos a la principal novedad, el kit de conexión.

Este Kit de conexión ha sido toda una sorpresa, pues hasta su aparición no teniamos noticias de su desarrollo, y esto era precisamente lo que muchos echabamos de menos.

La conexión PPP, era un problema para los usuarios de Atari, ya que el único programa que existia hasta el momento, es muy dificil de configurar, daba algún que otro problema y no soportaba la conexión a través de Infovia, esta última la opción más barata para los usuarios que no puedan acceder a su proveedor mediante llamada local. Pues bien con el Kit de conexión que suministra la versión 2.5



del CAB, todos estos problemas quedan solucionados.

El Kit de conexión en sí son dos programas que encontramos dentro de la carpeta PPP, Iconnect e Iconfig. Además de estos dos programas tambien podemos encontrar la carpeta Hsmodem y una carpeta Auto con el programa Sockets el cual debemos cargar como autoarranque al arrancar el ordenador, en caso contrario el programa de configuración no funciona.

Antes de nada debemos tener en cuenta, que para que funcione el Kit de conexión y el CAB, debemos instalar un sistema multitarea, Magic, N.Aes, Mint o Multitos. Respecto a este último tenemos nuestras dudas, pues todas las pruebas realizadas han dado un resultado negativo.

El programa de configuración, es muy sencillo de utilizar, solo debes ir rellenando los datos en el lugar adecuado y salvar con un nombre. El programa permite configurar diferentes sets, en el caso que tengamos más de una cuenta o una cuenta con diferentes teléfonos posibles. El programa de conexión, gestiona los datos introducidos en el programa de configuración, y los envia al servidor conforme los pide.

STOOP

El boot manager para Falcon

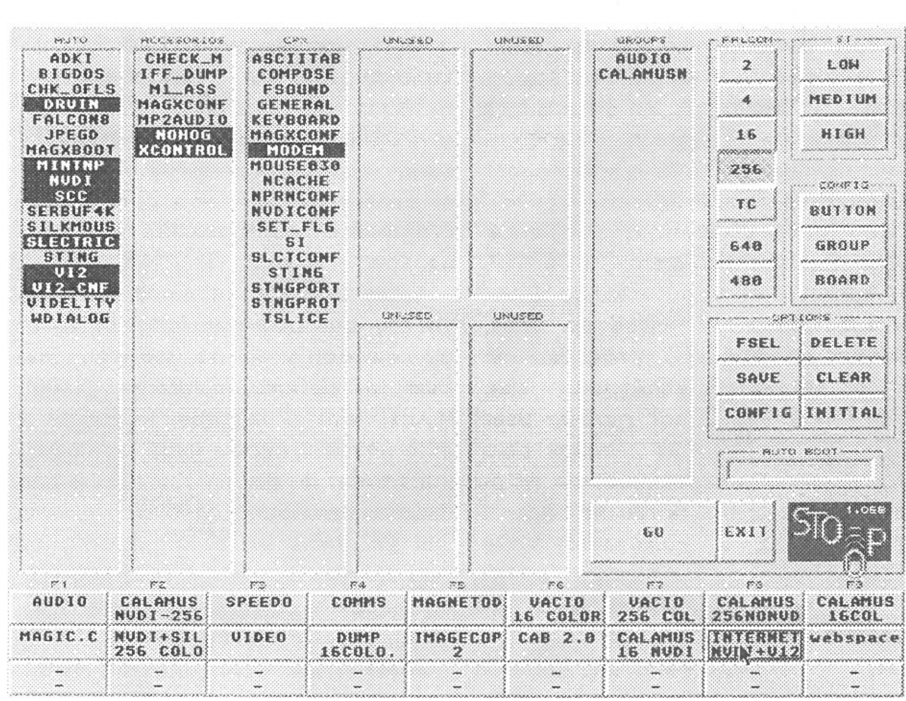
Una de las utilidades para Falcon que considero indispensable, es un selector de arranque. Stoop nos proporciona este servicio y es freeware.

Entre otras muchas opciones, Stoop nos permite configurar el arranque mediante unos sets configurables, que nos permite seleccionar que queremos que cargue el ordenador al arrancar.

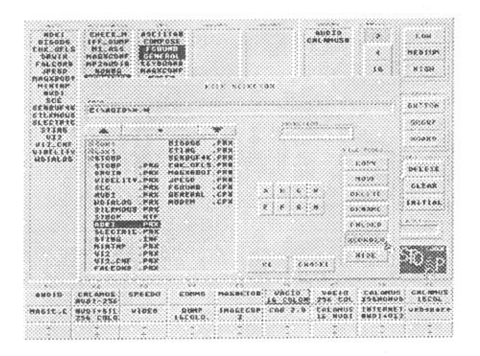
La escasez de memoria en nuestro Falcon y la incompatibilidad de algunos auto hacen indispensable este software

Para que el programa funcione correctamente, debe estar el primero en la carpeta AUTO, esto debe ser así para que no cargue ningún otro programa auto antes, ya que cuando carga éste aparece en pantalla y no deja arrancar ningún otro. Todos sabemos que la memoria RAM, es muy preciada entre los usuarios de Atari y la mayoria trabajan con 4Mb. Dependiendo que trabajo realizemos, es indispensable ahorrar la mayor cantidad de memoria y podemos ahorrarla, cargando al arrancar unicamente lo indispensable para la tarea que realizemos.

Con Stoop podemos definir y efectuar numerosas operaciones, la principal es crear un set de arranque, al que podemos dar nombre y definir que programa/s auto, accesorio/s, CPX, fichero de configuración .INF etc. carguen, en el mismo podemos seleccionar tambien un programa GEM para que autoarranque y la resolución de video sin necesidad de pasar primero por el Desktop. Para realizar esta operación, primero debemos seleccionar los auto, acc, etc. en las columnas superiores y la resolución de video, una vez hecho esto activamos el boton "Button" y hacemos clic en cualquiera de las casillas de la linea inferior, a continuación nos aparecerá un selector donde podremos darle nombre, para su posterior identificación y si lo deseamos cofigurarlo para que autoarranque un programa sin necesidad de pasar por el Desktop. Al acabar hacemos clic en OK y volveremos a la pantalla principal, entonces podremos comprobar que el nombre aparece escrito en la casilla selecionada. Ya tenemos el primer set configurado, solo tenemos que repetir la operación y llenando sets hasta completar todas las casillas si lo deseamos.



Las casillas donde aparecen los archivos que tenemos en el ordenador, se llaman Board. Normalmente vienen configurados para que en la primera veamos los programas Auto, en la segunda los accesorios, en la tercera los modulos CPX y nos quedan cuatro libres. Estas se pueden editar aciendo activando el boton Board, a la derecha de la pantalla principal. Una vez tenemos activado éste hacemos clic sobre la casila que queramos editar y acto seguido nos aparecerá una ventana de dialogo en la que veremos una serie de ventanas y botones editables. Encontramos dos ventanas donde haciendo clic sobre ellas, podremos seleccionar el origen y destino de donde queremos que lean los ficheros, abajo la terminación de los ficheros y a la derecha la terminación con que queremos que renombre los que no utilicemos, debajo podemos definir si queremos leer ficheros o carpetas,(boton files/folders), debajo de éste otro boton, (Long/Short) aquí definimos si queremos que la ventana Board sea en toda su longitud o dividida por la mitad y debajo la opción Random que sirve para ver los ficheros sin ningún tipo de orden.



Otra de las utilidades de Stoop, es un manager de ficheros. Si hacemos clic sobre el boton Fsel, nos aparecerá una especie de selector de ficheros con varias opciones, borrar, copiar, mover, crear carpetas y una muy interesante para reordenar ficheros, esta última muy útil para ordenar la carpeta Auto por ejemplo.

En fin lo dicho si no lo teneis no dudeis en pedirlo, lo podeis conseguir en nuestra libreria de Dominio Publico.



YATARI EN INTERNET

De todos es sabido que "la ciencia avanza que es una barbaridad" y un poco de barbaridad es que en ese avanze frenetico y despiadado, muchas cosas buenas se quedan en el camino. Esto es especialmente grave en el mundo de la informatica, donde hay una feroz competencia por una cuota mercado, los fabricantes y programadores sacan a luz nuevos productos constantemente, obligando a los usuarios a actualizaciones apenas se han familiarizado con una nueva versión ya sea de un programa o de una maquina.

Es en este contexto donde los ordenadores con una arquitectura abierta se defienden mejor debido a su facilidad para sucesivas adaptaciones y donde los ordenadores con arquitectura cerrada han ido perdiendo mercado hasta casi desaparecer. Una mirada a la prensa espacializada nos dirá que la única máquina que a sobrevivido a esta vorágine es el PC; sin embargo una busqueda en Internet mediante Altavista nos descubre que todavia quedan nucleos de resistencia, bien asentados, de otras buenas máquinas, entre ellas toda la gama de ordenadores Atari desde las Linx hasta los clónicos de última generación así como emuladores para otras plataformas.

Aquí van varias direcciones de interes:

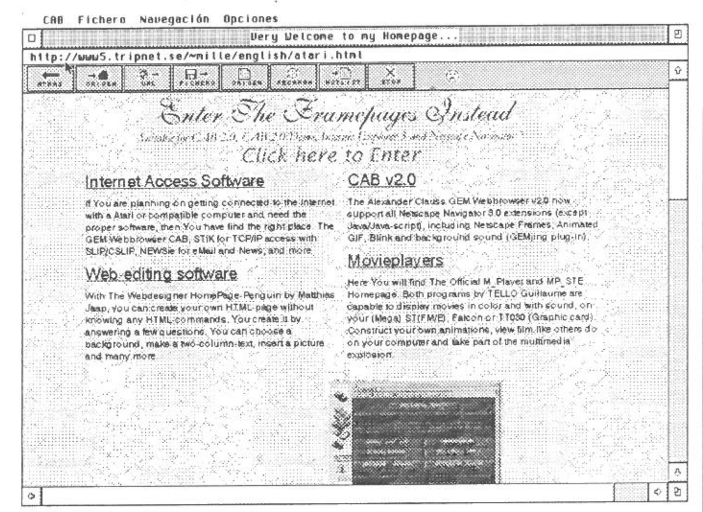


Atari Central: http:\\www.ataricentral.com Página de un distribuidor de Hardware y software con bastantes cosas.

Atari Computing http:\\www.tachyon.demon.co.uk/ac/index.html Pagina de la Revista homónima, puedes consultar articulos y bajarte los programas del diskete que incluye la revista.

Atari Phille http:\\www.walsoft.co.uk/fff/home.htlm Revista electrónica que puedes leer online, bajartela o subscribirte para que te la envien via E-mail.

FaST Club http:\\www.compulink.co.uk/~sta/ Página de este reconocido club de usuarios inglés con todo lo que se cuece en el mundillo Atari.



Computer Direct http:\\www.computerdirect.com Página de una tienda de Canada desde la que te venden casi cualquier cosa. Tienen sus propios clonicos del TT

Cab http:\\www5.tripnet.se/~mille/english/atari/html Todo lo que necesitas para conectarte y crear tus propias paginas.

Titan http:\\ourworld.compuserve.com/homepages/titanweb Todo para el Falcon, sobre todo paquetes gráficos: Apex, Exposé, etc. y porsupuesto Afterburner

STik http:\\www.flinny.demon.co.uk/ Otro paquete de conexión a internet para los Ataris.

Emulators http:\\www.emulators.com Página con las últimas versiones del Gemulator.

En muchas de estas páginas hay links para enlazar con otras con temática relativa a Atari; os aseguro que se puede "surfear" durante horas sin salir del mundo Atari.

Alfonso Ortiz alfonso.ortiz@bcn.servicom.es

CORREO ABIERTO

Esta es vuestra sección, escribidnos y en la medida de nuestras posibilidades trataremos de dar respuesta a vuestras dudas, inquietudes, etc., no espereis ni un minuto más y enviadnos vuestrosanunciosy en el próximo número los vereis publicados.

Estimagos amigos:
Estoy pensando en cambiar mi 1040 Ste, el cual utilizo actualmente unicamente para secuenciar via midi, por un Falcon o similar para iniciarme en la grabación de audio, pero al mismo tiempo quisiera utilizar el ordenados para otras tareas y me han dicho que para Falcon hay muy pocas cosas, por ejemplo me han dicho que si quisiera conectarme a Internet no puedo hacerlo porque no hay ni programas ni modems para atari.
No me gustaría tener que cambiarme a Pc ya que estoy acostumbrado desde siempre a atari, pero si no tengo otra opcion tendrtia que estudiar el tema.
Por favor os pido una respuesta objetiva y sin fanatismos.

Ramon Cañas

Ultimamente no sabemos que pensar, la gente habla, opina y da consejos sobre temas de los que no tiene la mas ligera idea.
Bien es cierto que para nuestro querido Atari, hay menos software que para otras plataformas,pero eso tiene una sencilla explicación. El número de posibles compradores, que aparte no es directamente proporcional al número de máquinas activas, ya que la mayoria utiliza software pirata. Esto hace que las empresas productoras de software en su mayoria, se inclinen a producir hacia donde encuentren más mercado.
Aparte moralinas, para Falcon puedes encontrar todo tipo de sofware, bien es cirte que la oferta es menor que para otras plataformas, sin embargo hay suficiente software en el mercado que abarca todas las areas, incluyendo la conexión a Internet.
En cuanto al tema del modem, en esta revista puedes encontrar una página dedicada a este tema, con varias opciones.

Redacción

Estimados amigos de Atari Fan:
Sigo vuestra revista desde el número de marzo del 95 y dada la extraña aparición en los quioskos de aquí nunca se si he comprado la última o me he saltado alguna, de momento las tengo todas (5 revistas) y estamos en el 97 ¿saldra la número 10?, espero que si. No es que quiera desanimaros con esta carta pero me gustaria y a mas de uno tambien, seguro, que la unica revista en español sobre el mejor ordenador del mundo no cerrara sus puertas como le paso a las inglesas. Ya se que el mundillo Atari no esta quieto, al menos en Europa, ya se que aqui todo esta copado por los engendros al servicio del Billigates, pero a traves vuestro he seguido la evolución de los programas de Atari y veo que en realidad no se esta quedando atras, yo tengo un STE y en el trabajo uso un Pentium 150 con el Guindous 95 la diferencia la veo unicamente en la velocidad a la que corren los programas, ya se que el Falcon le da bastantes vueltas al STE, incluso habia pensado en cambiarmelo, ¿pero no seria mejor uno de esos clonicos que decis que hay de Atari?. Aunque no lo parezca queria escribir sin saber muy bien qué, pero con la intención de daros animos para continuar, por cierto, como habreis visto al abrir la carta, adjunto el cupón para hacerme socio del Club, de esta forma sí la revista tarda en salir al menos recibire el boletin. Gracias por todo.

Miguel Cotillas

Amigo Miguel, como bien dices la revista sale cuando el tiempo lo permite a pesar de que lo que nos gustaria seria todo lo contrario, pero al ser una revista que depende de un Club, ha de salir cuando los fondos permiten el gasto de imprenta y distribuidora, por cierto, ya que no sabemos si realmente nos haces a nosotros las preguntas que aparecen en tu carta o no, vamos a contestarlas por si acaso. Como ves la número 10 SI ha salido, por cierto de las revistas inglesas que cerraron aparecio una nueva la Atari Computing, y sobre lo de cambiar de ordenador dependera de tu economia, el Falcon esta a un precio muy asequible pero los clonicos son muy muy potentes, dependera de lo que vayas ha hacer con el. Por último, bienvenido al Club, esperamos que juntos recorramos un muy largo y prospero camino.

Redacción

Hola amigos de Atari Fan
Me llamo Luis y soy socio desde el número 8 de la revista, tengo un Falcon con un disco duro interno de 170 Mb, un SCSI externo de 1.2 Mb y un CD-ROM SCSI de cuadruple velocidad y me rio un monton de mi vecino con su Pentium 133 y todos sus problemas, JO JO JO. Los dos nos dedicamos a la música en plan de aficionadillos pero siempre con el ordenador por el medio y ahora el se ha metido con el tema de Internet y me esta dando cien patadas en el higadillo, para no ser menos quisiera saber si con el Falcon uno se puede meter por esos cibermundos de dios, ya se que con cualquier modem externo conectado al puerto serie puedo llamar a las BBS's que quiera pero como es eso de conectar a Internet? ¿Necesito algo más que un programa de comunicaciones? ¿El CAB que viene en el disco de la revista sirve como navegador? Explicad, explicad, que el tema se las trae, gracias por anticipado.

Luis Meandro Robles

Estimado Lius:
Como bien dices el tema por el que preguntas, se las trae. Cualquier ordenador puede conectarse a Internet, si bien nosotros recomendamos como minimo un Falcon con un buen disco duro y este es tu caso.
Hay que diferenciar entre dos aplicaciones diferentes. Una es la conexión con el servidor y la otra es la navegación.
Para establecer la conexión necesitas un programa específico en la mayoria de los casos y para navegar otro.
El CAB del que nos hablas, es el que enviamos con la revista en disco que recibis los socios cada mes. Esta es una versión demo y solo sirve para cargar páginas desde disco, ya sea disquete o disco duro. Para navegar necesitarias la versión comercial, la última disponible es la 2.05 que es la más utilizada entre los miembros del club, esta incluye un programa para realizar la conexión por nodo directo o a través de Infovia. Esta versión solo funciona con Magic (el sistema multitarea).
Existen otras posibilidades, hay un Kit de conexión sde dominio publico que corre bajo MINT, pero es bastante complicado de configurar y no funciona con todos los servidores y de ninguna manera con ser-

vidores que utikicen Infovia para efectuar la conexión.
Existen un par de programas más de los que tengamos noticias, se trata del Wensuite y un KIT de conexión que se vende en USA que aún no hemos podido probarlos en su versión comercial, pues aunque están pedidos aún no los hemos recibido.

Redaccion

Soy usuario de Atari desde hace poco tiempo, y les escribo para que me informen si su tiempo y espacio se lo permite.
Hace unos meses compré un ordenador Mkx y mi intención era utilizarlo como secuencidor Midi y para grabación de audio con Notator Logic. Hasta el momento me las arreglo bastante bien, y estoy contento con mi adquisición, pero quiero meterme en otro campo el cual desconozco.
Me han comentado que existen programas para Atari, con los que podria hacer las portadas para los CD o cassetes que en el grupo con el que toco grabamos, incluso que podría con un escaner, escanear fotos o lo que sea y despues montarlo con texto o con dibujos e imprimirlos yo mismo ¿es cierto? y si lo es, podriais informarme al respecto.
Gracias por anticipado:

Manuel Rodriguez

Mira Manuel, si que puedes hacerlo pero eso requiere mucha paciencia para tener resultados óptimos.
Para realizar este tipo de trabajos, necesitas como minimo 16Mb de memoria Ram para trabajar con un minimo de garantia, un escaner, un programa de retoque, un programa de autoedición y como no una impresora en color.
En lo relacionado con el escaner, te recomendamos dos modelos de los cuales sabemos existen drivers. El Epson GT8500 y el Paragon 1200SP, estos dos dan una buena calidad de escaneo y el precio es asequible.
El programa de retoque que te recomendamos es el Photoline, del cual hablamos en este número, es muy completo y de lo mejor actualmente. Existen otros programas como el Chagall que tambien da buenos resultados, aunque no tan completo como el anterior.
El programa de autoedición, no puede ser otro que Calamus Sl. Con este programa montamos la revista que tienes en tus manos, y tu mismo puedes ver los resultados.
Por último una impresora en color. Sobre este tema, sobnre todo elejir una que de garantias, Epson o Hewlet Packard son las más conocidas y no vas ha tener problemas con ellas, solo elejir un modelo de acorde con tus espectativas y bolsillo.
Ten en cuenta que este es un campo nuevo para tí, y los resultados dependen de tu instinto y creatividad, el ordenador por si solo no hace nada, y tendrás que realizar muchas pruebas (sobre todo de color) hasta acertar.
Te deseamos suerte si es que decides adentrarte en este campo y no dudes en consultarnos si te surgen dudas.

Redacción

Señores de Atari Fan:
Lei un artículo en la revista Future Music, en la que hablaban de un espansor Midi para Ste y me gustaría me diesen información al respecto.
Gracias antucipadas.

Joaquin Serrano

Estimado amigo. No podemos darte información al respecto, pues nosotros no fuimos los que facilitamos la información a esta revista, y desconocemos quién distriobutywe este expansor. Nosotros no lo distribuimos y no tenemos idea de quién lo fabrica. El único expansor que conocemos es el MO-4 de Sound-Pool.

Redacción

Compra-Venta-Cambio

Cambio Disco Duro SCSI Micropolis AV, especial audio de 1.5Gb., por SCSI normal de la misma capacidad. Alberto Sanchez telf. 91-5099310

Vendo Falcon 030 con 4 Mb. de Ram, Disco Duro SCSI de 1Gb. FA-8, SPDIF y Cubase Audio original. Alferdo Piedrafita telf. 948-132744

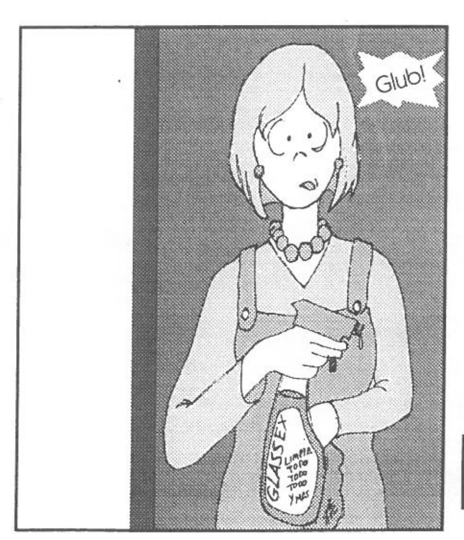
Compraría Disco Duro Megafile para ST. Roberto Piquero telf. 98-5674382

Vendo juegos originales para ST, algunos funcionan en Falcon con emulación.
Joan Carles Antúnez telf. 93-4496457

Joe Jumpers, Consultas On-Line

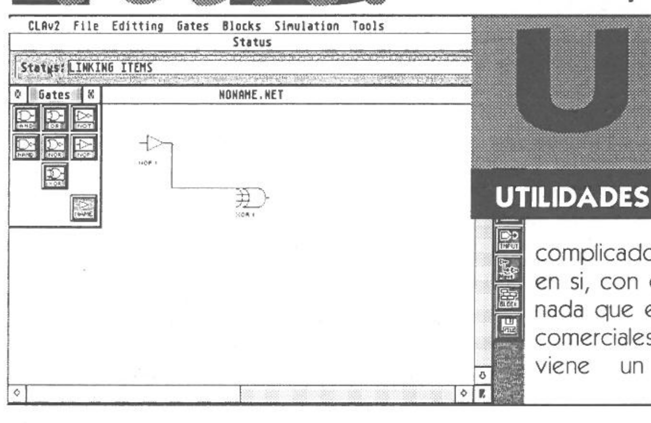








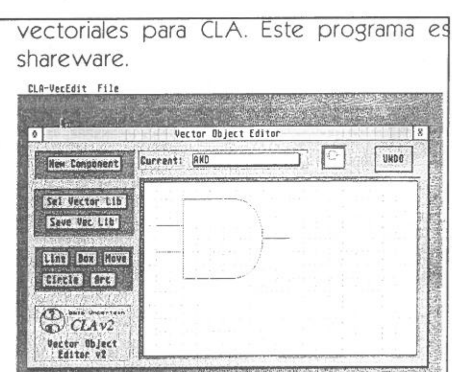
En ésta sección comentanos programas de dominio público, disponibles en las librerias de nuestro pais.



UTILIDADES

METALSOFT
600 PTAS.
Ref. FG-6

CLA 2.0 es un programa destinado a la creación de circuitos integrados o esquemas más complicados. Aparte del programa en si, con opciones que no tienen nada que envidiar a los programas comerciales. En el mismo paquete viene un editor de objetos vectoriales para CLA. Este programa es shareware.



FUENTES

METALSOFT
1.000 PTAS.
Ref. FNT-1

En este disco puedes encontrar fuentes de tres familias, Kabel (con cinco fuentes, es la que utilizamos en esta revista), Lithos (con cinco fuentes) y Copperplate (con nueve fuentes).
Estas fuentes en principio eran fuentes poscript, convertidas adaptadas y completadas para usarlas con Calamus.
Todas estas fuentes se pueden considerar de dominio publico, ya que no están sujetas a ningún tipo de copyright al estar convertidas sin registrar.
Se pueden utilizar en cualquier versión de Calamus sin ningún tipo de problemas ay que no pide ningún número de serie para ser cargadas.
El precio es un poco mayor que otras fuentes de dominio publico, pero esto es devido al trabajo que supone el convertirlas y completarlas.

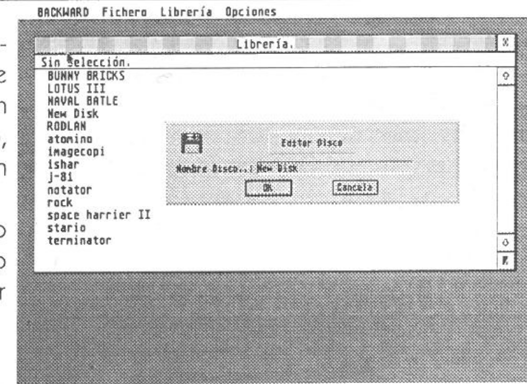
KABEL BOOK
KABEL DEMI
KABEL MEDIUM
LITHOS BLACK
LITHOS EXTRA
COPPERPLATE

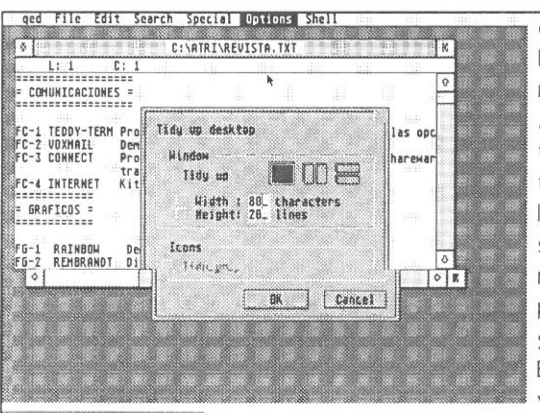


UTILIDADES

METALSOFT
600 PTAS.
Ref. FU-10

Emulador de ST para Falcon.
Imprescindible si queremos que nuestros viejos juegos para ST, podamos utilizarlos en un Falcon.
Aunque no todos los programas o juegos que estuvieron realizados para la gama de los ST funcionan, si que lo hacen un gran número de ellos.
Su funcionamiento es bastante sencillo, si tenemos en cuenta sobre todo que el programa incluye un fichero RSC traducido al castellano, como podreis apreciar en la imagen adjunta.
El programa sirve para emular tanto en juegos con autoarranque, como con juegos que se puedan ejecutar desde disco duro.
Este programa es shareware.

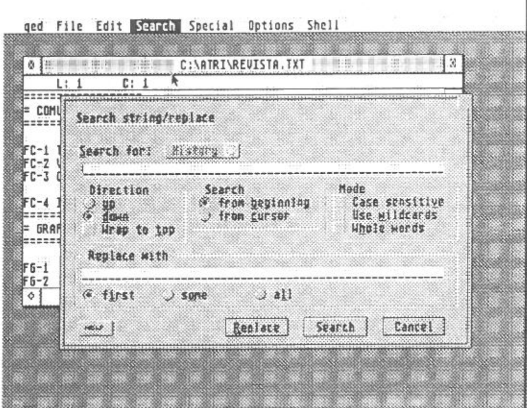




TEXTOS

METALSOF
1.000,-PTAS
Ref. T96-4

Se trata de un editor de textos de lo más completo que he visto ultimamente y completamente de dominio publico.
Además de las opciones habituales de los editores de textos, tienes la posibilidad de configurar la pagina para que el texto se pueda montar en columnas, la opción tidi-up que puedes apreciar en la imagen adjunta a al izquierda.
En la otra imagen podeis ver la ventana con la opción de busqueda y reemplazo, bastante rápida de ejecución.
En el gráfico de la derecha podeis apreciar le ventana de busqueda, tan completa como la de los mejores editores.
En el número cuatro de Atari Computing, en una comparativa con otros editores de texto, está entre los más estables y a la altura de los mejores.
Vale la pena tenerlo en nuestra libreria de programas.



METAL SOFT

DOMINIO PUBLICO
PARA ATARI

(93) 449 64 57

FC-1 TEDDY-TERM Programa de comunicaciones configurable, las opciones habituales
FC-2 VOXMAIL Demo sistema de contestador automatico
FC-3 CONNECT Programa de comunicaciones, lo mejor en shareware aleman, traducido al ingles
FC-4 INTERNET Kit de conexion a internet
FC-5 COMA programa para el envio de FAX ysiostema de contestador automático
FG-1 RAINBOW Demo utilizable de graficos
FG-2 REMBRANDT Dibujo con varias opciones
FG-3 GEMVIEW Visualizador y conversor de imagenes
SELECTRIC Selector de ficheros
FG-4 MOVIE Dibujos animados como accesorio
FG-5 CHAGALL Demo utilizable de este excelente programa de tratamiento de imagenes
FG-6 CLA Excelente programa de diseño de circuitos logicos

SI QUIERES RECIBIR NUESTRO CATALOGO ENVIA 300,- PTAS. EN SELLOS A ATARI FAN CLUB C/ FORTUNY, 6 08903 L'HOSPITALET BARCELONA

FG-7 FRACTALS Diseño de fractales con ejemplos Frances
REZ FOOLER Reconoce el modo RGB en televisores estandar
VISION Demo de este programa de dibujo con opcion de 24 bits
FG-8 JPG Gráficos " X " en formato JPG
FG-9 JPG Gráficos " X " en formato JPG
FG-10 GIF<>JPG Conversor de gráficos entre estos dos formatos
MAKEJPEG Compresor de ficheros a formato JPG
SPEDLIGH Visualizador de ficheros GIF
FG-11 TRUPAINT Demo de este interesante programa de gráficos
FG-12 PLAY MPEG Visualizador de ficheros MPEG
FG-13 COLOR DISK Para el tratamiento de FOTO-CD version demo visualiza
FG-14 al 20 Ficheros de visualizacion MPEG
FG-21 FPAINT Programa de dibujo con las opciones habituales, puede salvar.
FG-22 3DX Para visualizar ficheros 3DX, contiene una carpeta con ficheros para su visualizacion.
FG-23 D2M Demo de este programa de dibujo con muchas opciones con documentacion en Frances.
FG-24 JPEG Accesorio para visualizar ficheros JPG.
PHOTO CD Software para foto cd, retoque etc.
FG-25 APEX MEDIA Demo de este excelente programa de dibujo, retoque y animacion.
FG-26 SEQ. animaciones en formato SEQ, ANGEL, BACKFLIP, CAR.
FG-27 SEQ. animaciones en formato SEQ, CATNAP, CHASERS, CIRCLES, LAMP.
FG-28 SEQ. animaciones en formato SEQ, DEJA_VU, DINOHEL, FROGGIE.
FG-29 SEQ. animaciones en formato SEQ, GOLF, GUNSHIP, INSECYS, SCANNED.
FG-30 SEQ. animaciones en formato SEQ, KLINGONE, MANTA2_PT2TEP, STARWAR.
FG-31 SEQ. animaciones en formato SEQ, TECDELIT, UNICYCLE, VIDIBAT, VISITOR.
FG-32 AVI PLAYER Visualizador de ficheros de animación en formato AVI.
FG-33 JUPITER Animación de Júpiter en formato AVI.
FG-34 GODPAINT Programa de dibujo en color con montones de opciones es una version demo y no permite salvar.
FG-35 QTIME Para visualizar ficheros MOV, hay tres versiones, para Falcon, para cualquier Atari y para los que tengan copro.
TURBOGIF TTP para visualizar GIF.
FG-36 CLOE Demo de este programa frances que se convertira en el 3D STUDIO para Atari.
FG-37 INSHAPE Demo de ste excelente raytracer. Necesita coprocesador.
FG-38 FLIVD2D Con este programa puedes cargar una animacion en formato FLI y un fichero de sonido MOD y ejecutarlos al mismo tiempo. El disco incluye tambien un visualizador de FLI.
FG-39 DELMPAINT Programa de dibujo con las opciones habituales, line circulo etc. funciona mejor en baja resolucion y 256 colores.
FG-40 INDY Programa de dibujo similar al anterior pero un poco mas completo, al igual que el anterior no es GEM y las opciones se llaman desde el teclado.
FJ-1 OXIDFAL Laberintos juega con la bola
FJ-2 LASEDZOOM Laberintos
FJ-3 TRYJAHOO Juego de dados con puntuacion
FJ-4 YNAPLUS Laberintos juega con el muñeco y dinamita para pasar el laberinto
FJ-5 COLUMS tipico juego de columnas
MULTI demo jugable con cuatro deslizadores debes destruir los cuadros centrales
FJ-6 BLACKHOLE extraño juego que al mover el cuadro de juego aparecen simbolos que puntuan. excelente sonido, requiere joystick
FJ-7 BREAKOUT machacaladrillos, excelente musica, funciona con mouse
FJ-8 UFO WAR sencillo juego para dos jugadores, con tu nave debes eliminar al enemigo, solo funciona en RGB o TV, shareware.
FJ-9 MOON SPEEDER especie de juego de carreras de coches volantes que dice estar ambientado en la luna "Demo"
FJ-10 PONG-2000 el clasico juego de ping-pong renovado con graficos virtuales en color version preview.
FJ-11 VROOM Juego de carreras de coches por un circuito.
FJ-12 ZODIAK Tipico juego de destruir nave. Shareware, viene comprimido en formato ZIP.
FM18-1 Animaciones porno en formato FLI: 2SUCK, ASPEAT, DOGGIE.
FM18-2 Animaciones porno en formato FLI: CANDY, CHERIE2, NPFLIC01, WINBOX02.
FM18-3 Animaciones PORNO en formato FLI: M2PINS, NPFLI03.
FM18-4 Animaciones porno en formato FLI: DISTANT.LZH, este fichero debido a su tamaño viene comprimido.
FM18-5 Animaciones porno en formato FLI: PETRA, SLIDER1, TURNTURN.
FM18-6 Animaciones porno en formato FLI: YOYO, FEBRUARY, NPFLIC04.
FM-1 DIGITAPE Demo utilizable de este programa
BUGMUSIC Dibuja y segun el color suenan notas diferentes
FM-2 ALLDAME Grabacion a disco duro
FM-3 FORTUNE Para escuchar sonidos CIT
4TFX Excelente grabador a disco duro 4 pistas
MJUZZACK Tipo soundtracker con mas opciones
FM-4 EPSS Demo de este programa que convierte MID midifiles a MOD formato soundtracker
FM-5 DIGITAL Soundtracker, otro mas shareware.
FM-6 ACP Para escuchar ficheros MOD.

METALSOF INFORMA

Debido al constante aumento de los costes, y al gran esfuerzo económico que venimos realizando, pues el pracio de importación de los discos cada vez es mayor. Nos vemos en la obligación de aumentar el precio de algunos discos, el cual vendrá marcado por unidad. En cuanto a los socios de Atari Fan, el precio será siempre el 50% del mismo.